



**ESCUELA DE POSTGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

# **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

## **ESCUELA DE POSTGRADO**

### **TESIS**

PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR  
HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL QUINTO  
GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA N° 10925 “CÉSAR VALLEJO”- CHICLAYO - 2015.

**PARA OBTENER EL GRADO DE MAGISTER**

**EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**AUTORA:**

Br. NAIDA HERRERA MIREZ

**ASESORA:**

Mg. MARIA ELENA COTRINA CABRERA

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE, NIÑO Y ADOLESCENTE

**CHICLAYO – PERU**

**2016**

**PAGINA DE JURADO**

**Dr. Oscar López Regalado**  
**Presidente**

**Mg. Gladys Dalila Zorrilla Cieza**  
**Secretario**

**Mg. María Elena Cotrina Cabrera**  
**Vocal**

## DECLARACIÓN JURADA

Yo, Herrera Mirez Naida egresado (a) del Programa de Maestría (x) Doctorado ( ) Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo SAC. Chiclayo, identificado con DNI N° 40551485

DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

Soy autor (a) de la tesis titulada: **PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10925 “CÉSAR VALLEJO”- CHICLAYO - 2015.**

La misma que presento para optar el grado de: Maestría en Psicología Educativa.

1. La tesis presentada es auténtica, siguiendo un adecuado proceso de investigación, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
2. La tesis presentada no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a LA UNIVERSIDAD cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de la tesis así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros, de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causa en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Así mismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido de la tesis.

De identificarse algún tipo de falsificación o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo S.A.C. Chiclayo; por lo que, LA UNIVERSIDAD podrá suspender el grado y denunciar tal hecho ante las autoridades competentes, ello conforme a la Ley 27444 del Procedimiento Administrativo General.

Pimentel, 20 de octubre del 2016

Firma

Nombres y apellidos: Naida Herrera Mirez

DNI: 40551485

## **DEDICATORIA**

A mis padres segundino y Etelvina  
por su apoyo incondicional  
que siempre me brindan y por sus consejos  
para hacer de mí una gran persona.

A mi hijo Alexis, quien es ese rayito de luz,  
que siempre me motivó para seguir adelante,  
y por comprender los momentos de mi  
ausencia.

**Naida**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por la fortaleza, sabiduría para el logro de este tan anhelado trabajo de investigación y por guiarme siempre en mi camino con su infinito amor y bondad.

A mi familia, quienes comprendieron, que el tiempo que no les pude dedicar sirvió para que pueda lograr mis objetivos y sea también un orgullo para ellos.

A mi asesora María Elena Cotrina Cabrera por su constante esfuerzo, atención, prestándome ayuda cuando lo he necesitado.

**La autora**

## **PRESENTACIÓN**

Dando cumplimiento a lo establecido en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela Postgrado de la Universidad “Cesar Vallejo”, se presenta la tesis: “Programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10925 “Cesar vallejo”- Chiclayo, 2015”, con el propósito de obtener el grado académico de Magister en Educación con mención en Psicología Educativa.

Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades y destrezas interpersonales que permiten que las personas puedan relacionarse entre ellas adecuadamente, expresando sus pensamientos, emociones, opiniones, deseos de manera sana y asertiva.

Esta investigación surge de la necesidad de fortalecer el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de quinto grado de la I. E. N° 10925 “César Vallejo” ya que se ha evidenciado la presencia de debilidades en el desarrollo de sus habilidades sociales, observándose que tienen limitaciones al relacionarse con sus pares y personas adultas, actúan con desconfianza, presentan conductas agresivas, etc.

Por tal motivo, se aplicó un programa de intervención de habilidades sociales utilizando juegos cooperativos en los estudiantes del quinto grado con la finalidad de mejorar las habilidades sociales en los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria, obteniéndose resultados significativos.

El informe consta de cuatro capítulos, en donde se ha explicado, el proceso ocurrido en desarrollo de las habilidades sociales; los cuáles están expresados en los resultados de esta investigación.

**La Autora.**

## INDICE

DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
PRESENTACIÓN .....	iv
INDICE .....	v
RESUMEN .....	vii
ABSTRACT.....	viii
INTRODUCCIÓN .....	ix
<b>CAPITULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	13
1.3. JUSTIFICACIÓN .....	13
1.4. LIMITACIONES .....	14
1.5. OBJETIVOS .....	15
<b>CAPITULO II. MARCO TEÓRICO</b>	
2.1. ANTECEDENTES.....	17
2.2. MARCO TEÓRICO .....	19
2.2.1. JUEGO COOPERATIVOS .....	19
2.2.2. TEORÍA DEL JUEGO.....	20
2.2.3. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.....	22
2.2.4. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS: .....	25
2.2.5. TIPOS DE JUEGOS COOPERATIVOS .....	26
2.2.6. HABILIDADES SOCIALES .....	27
2.2.6.1. TEORÍAS DE LAS HABILIDADES SOCIALES .....	28
2.2.6.3. IMPORTANCIA DE LAS HABILIDADES SOCIALES .....	31
2.2.6.4. ADQUISICIÓN Y DESARROLLO DE LA COMPETENCIA SOCIAL.....	31
2.2.6.5. DIMENSIONES DE LAS HABILIDADES SOCIALES .....	33
2.3. MARCO CONCEPTUAL.....	36
2.3.1. JUEGO .....	36
2.3.2. JUEGO COOPERATIVOS .....	37
2.3.3. HABILIDADES SOCIALES .....	38
<b>CAPITULO III. MARCO METODOLÓGICO</b>	

<b>3.1. TIPO DE ESTUDIO.....</b>	<b>40</b>
<b>3.2. DISEÑO DE ESTUDIO.....</b>	<b>40</b>
<b>3.3. HIPÓTESIS.....</b>	<b>40</b>
<b>3.4. VARIABLES .....</b>	<b>41</b>
<b>3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA .....</b>	<b>44</b>
<b>3.6. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN. ....</b>	<b>44</b>
<b>3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....</b>	<b>45</b>
<b>3.8. MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS.....</b>	<b>47</b>
<b>CAPITULO IV. RESULTADOS, DISCUSIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LA PROPUESTA.</b>	
<b>4.1 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS .....</b>	<b>51</b>
<b>4.2. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS .....</b>	<b>64</b>
<b>4.3 ORGANIZACIÓN DEL MODELO .....</b>	<b>68</b>
<b>4.3.2 FUNDAMENTACIÓN.....</b>	<b>68</b>
<b>4.3.3 APOORTE TEÓRICO .....</b>	<b>69</b>
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>70</b>
<b>SUGERENCIAS .....</b>	<b>71</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>72</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>74</b>
<b>ANEXO 01 .....</b>	<b>75</b>
<b>CUESTIONARIO DE HABILIDADES SOCIALES.....</b>	<b>75</b>
<b>ANEXO 02: PROGRAMA DE INTERVENCIÓN.....</b>	<b>93</b>



## **RESUMEN**

La presente tesis es un trabajo de investigación que busca favorecer el desarrollo de las habilidades sociales a través de los Juegos Cooperativos.

El interés por desarrollar este tema surge a partir de un diagnóstico realizado en los estudiantes del Quinto grado de Primaria de la I.E N°10925 “César Vallejo”. Los estudiantes presentaban dificultades para relacionarse con sus pares, con los adultos, lo cual no permitía que los niños y niñas desarrollen en forma correcta sus habilidades sociales. Al terminar una actividad no se despedían adecuadamente mostrándose conductas agresivas entre niños y niñas que impide una adecuada socialización.

Para responder a esta problemática, consideré necesario presentar una serie de actividades de juegos cooperativos.

La investigación tuvo como propósito constatar la efectividad del programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales de los niños(as) de Quinto grado de Primaria I.E Cesar Vallejo-Chiclayo. En La investigación se utilizó el diseño pre experimental, haciendo uso de test y pos test a un solo grupo, cuya muestra fue conformada por diecinueve estudiantes. El instrumento utilizado fue el test de habilidades sociales de María Inés Monjas que se aplicó antes y después del programa de intervención. Los resultados fueron analizados estadísticamente encontrándose que la aplicación del programa juegos cooperativos muestra efectividad en el desarrollo de habilidades sociales ya que los estudiantes alcanzaron un promedio de 73.7% en el nivel alto de habilidades sociales incrementándose los resultados de manera favorable.

**PALABRAS CLAVES:** juego cooperativo, escolares, habilidades sociales.

## **ABSTRACT**

This thesis is a research project that seeks to promote the development of social skills through cooperative games.

The interest in developing this issue arises from a diagnosis made by students in the fifth grade of I.E N°10925 "César Vallejo ". These had difficulty relating to their peers, with adults, which did not allow children to develop properly their social skills. to answer this problem, I considered necessary to present a series of activities of cooperative games. Upon completion of an activity is not properly said goodbye showing aggressive behavior among children that prevents proper socialization.

The research was aimed to verify the effectiveness of the program of cooperative games to develop the social skills of children in fifth grade I.E Cesar Vallejo-Chiclayo. The pre experimental design was used in research, using test and post-test to a single group, whose sample was composed of nineteen students. The instrument used was the test of social skills Maria Inés Monjas that was applied before and after the intervention program.

The results were statistically analyzed finding that the application of cooperative games program shows effectiveness in the development of social skills as students averaged 73.7 % in the high level of social skills increase results favorably.

**KEY WORDS:** cooperative play, schools, social skills.

## INTRODUCCIÓN

En nuestra sociedad actual las personas son poco sociables generando muchas dificultades en su vida, relacionándose en forma violenta cuando interactúan con sus pares expresando palabras que causan heridas muy profundas en las personas, exige desarrollar competencias sociales para entender y comprender a los demás es decir de la adquisición de hábitos que le permitan realizarse adecuadamente con su entorno familiar y social.

Anaya (1991) considera que “La habilidad social es la capacidad de actuar coherentemente con el rol que los demás esperan de uno”. (p.78)

Para Aron y Milicic (1993) Refieren que las habilidades sociales son aquellos comportamientos ya más concretos y específicos que se dan en un contexto interpersonal y tienen como fin interpretar y orientar la relación a fin de llevar a cabo una relación provechosa.

En resumen las habilidades sociales son las destrezas y conductas que le permiten a una persona relacionarse adecuadamente con los demás.

En el caso de la Institución Educativa N°10925 “César Vallejo”-Chiclayo, es evidente que las habilidades sociales es pobre ya que el comportamiento es inadecuado siendo desfavorable la relación entre pares y con las personas adultas.

En base a lo expresado, el motivo de mi investigación fue diseñar un programa de intervención de juegos cooperativos para aplicarlo en los estudiantes del quinto grado de educación primaria de esta Institución Educativa, quienes fueron objeto de estudio ,este programa se planificó y ejecutó a fin de mejorar las habilidades sociales entre los estudiantes.

El presente trabajo de investigación se encuentra estructurado en cuatro capítulos, los cuales se describen en el siguiente orden.

En el capítulo I, el problema de nuestra investigación, que comprende el planteamiento del problema, formulación del problema, su justificación, señalando sus limitaciones, así mismo se formuló los objetivos (General y Específicos).

En el capítulo II, se presenta el marco teórico, los antecedentes de estudio y el marco conceptual.

En el capítulo III, se presenta el marco metodológico, a través del tipo de estudio, diseño hipótesis, definición conceptual, operacionalización de las variables, población y muestra, método de investigación, técnicas y procedimientos de recolección de datos.

En el capítulo IV, se refiere a los resultados de la investigación, discusión y organización de la propuesta. Dónde se presenta el análisis de los resultados, discusión y organización del modelo.

Finalmente se presenta la referencia bibliográfica y los anexos (instrumento, programa de intervención y fotos).

**CAPITULO I**  
**PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

## **I.PROBLEMA DE LA INVESTIGACION**

### **1.1. Planteamiento del problema**

El ser humano es un ser social por naturaleza y a lo largo de su vida está adquiriendo hábitos que le permitan realizarse de manera adecuada en su entorno familiar y social. El mundo globalizado que nos ha tocado vivir, cargado de abundante información y competencia, donde muchas personas se relacionan en forma violenta cuando interactúan con sus pares expresando palabras que causan heridas profundas en los seres humanos, exige desarrollar competencias sociales.

El incremento de interés por desarrollar en niños y jóvenes habilidades sociales, especialmente las de interacción social, ha sido sustentada por investigaciones actuales que han comprobado la importancia de las competencias de interacción social para la adaptación tanto en la niñez como en la vida adulta, más aún en la sociedad peruana que hasta en los programas de televisión se incita a la violencia verbal y los niños lo asumen como modelo.

Con respecto a esto, los gobiernos a nivel mundial como México, Argentina, Brasil y otros han emprendido mecanismos para mejorarla a través de la educación tomando en cuenta dos de los cuatro pilares de la educación según el Informe Delos (1996): Aprender a conocer, a las personas de su entorno y aprender a convivir, a relacionarse y a vivir con las personas de su entorno, los cuales nos ayudan a fortalecer las interrelaciones sociales en nuestros niños y niñas.

A nivel nacional el Diseño Curricular del Ministerio de Educación (2009) y las Rutas de aprendizaje buscan desarrollar en los niños las habilidades básicas de interacción social; las actuales políticas del sector educativo y el CNE (Consejo Nacional de Educación) apuntan a mejorar el trato hacia los niños(as) y a fortalecer el proceso convencional, por lo que es necesario que los docentes del país y por ende del departamento desarrollen estrategias que mejoren las habilidades de interacción social para lograr una mejor comunicación.

Con respecto a las instituciones educativas de educación primaria de nuestra región, esta problemática se refleja a través de varios hechos y que han sido producto de una observación directa realizada a la Institución Educativa N° 10925 “César Vallejo”, del distrito de Chiclayo. A través de mis experiencias personales de enseñanza-aprendizaje he podido observar que la mayoría de estudiantes del aula de 5° grado presentan debilidades en el desarrollo de sus habilidades sociales, evidenciándose que tienen limitaciones al relacionarse con sus pares y personas adultas; entre las que se destacan las siguientes:

- Los niños y niñas actúan de manera desconfiada y poco cordial, la mayoría de ellos no son amigables y se muestran poco expresivos.
- Muchos niños y niñas tienen dificultades para integrarse en las actividades de juego libre, mostrándose inseguros y en ocasiones agresivos.
- Algunos de los niños y niñas no se despiden al salir de la escuela.
- No sonríen cuando otras personas les hacen un cumplido notándose que no han desarrollado las habilidades de interacción no verbal.
- Al terminar una actividad no se despiden adecuadamente mostrándose conductas agresivas entre niños y niñas que impide la socialización.

## **1.2. Formulación del problema**

¿En qué medida el programa de juegos cooperativos contribuirá a elevar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10925 “César Vallejo”, distrito de Chiclayo, 2015?

## **1.3. Justificación**

La presente investigación se justifica teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

**Pedagógico:** El juego cooperativo en relación al desarrollo de las habilidades de Interacción social, tiene un gran valor educativo para el niño y hace más

fácil la enseñanza; porque desde este punto de vista se dice que el juego es considerado como la actividad, vital, espontánea y permanente.

**Metodológico:** La investigación, metodológicamente, sigue un proceso científico pedagógico que partiendo de un estudio concreto de la realidad institucional y sobre todo de la realidad de los estudiantes (Pre test), se elaborará un programa con un número adecuado de sesiones las cuales contarán con sus respectivas estrategias e instrumentos de evaluación, para finalmente volver a aplicar un post test cuya información nos indicará los logros alcanzados.

**Teórico:** A través de este estudio se busca confirmar la teoría científica que existe sobre las habilidades sociales y su relación con los juegos cooperativos.

**Social:** La investigación beneficiará directamente a 19 estudiantes (7 mujeres y 12 varones) de 5to grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10925 “César vallejo” del distrito de Chiclayo, provincia Chiclayo.

#### **1.4. Limitaciones**

En el desarrollo de la investigación se presentaron las siguientes limitaciones:

Falta de acceso de información en algunas universidades para realizar el marco teórico.

Escasez bibliográfica sobre estudios del tema a tratar. Siendo necesario dirigirme a diferentes universidades, así también fue indispensable consultar vía internet programas relacionados al tema para obtener sustento bibliográfico necesario y otras fuentes como informes y así enriquecer el marco teórico del trabajo de investigación.

Tiempo muy limitado, debido a la carga laboral paralela a los estudios de maestría. Por lo cual estuve sometida a un horario determinado y rígido para el desarrollo de mi trabajo de investigación.



## **1.5. Objetivos**

### **1.5.1. Objetivo general**

Determinar la influencia del programa de juegos cooperativos en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas del quinto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10925 “Cesar Vallejo”, del distrito de Chiclayo, 2015.

### **1.5.2. Objetivos específicos.**

- a) Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños(as) del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10925 “César Vallejo” mediante un pre test.
- b) Elaborar un programa de Juegos Cooperativos para elevar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños(as) del quinto grado Educación Primaria.
- c) Aplicar el programa de juegos Cooperativos para elevar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado Educación Primaria que conforman el grupo pre experimental.
- d) Comprobar el nivel de desarrollo de habilidades sociales después de aplicar del programa de juegos Cooperativos.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

## **CAPITULO II MARCO TEORICO**

### **2.1. Antecedentes**

A continuación se presentan varias investigaciones realizadas, las cuales sirven de base y sustento teórico para cada una de las variables de estudio de la presente investigación.

#### **2.1.1. Internacionales:**

**Urizar (2010)**, en la tesis “Influencia del juego cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños del nivel de transición del Jardín Infantil y Sala Cuna Te Garden College – Chile, 2010” concluye que el juego cooperativo es de vital importancia en la vida de los niños porque no sólo influye en el desarrollo social y emocional de ellos, sino también en el manejo y aceptación de las normas. Urizar pudo demostrar que mediante el juego cooperativo los niños aprenden de manera eficaz y que es necesario que los docentes traten de comprender el universo de los niños para poder acercarse a ellos.

**Simancas (2013)**, en el trabajo de investigación “Los juegos cooperativos en la formación de valores morales en niños escolares menores de la escuela simón bolívar en el periodo octubre 2012-abril 2013”, realizado en Cuenca – Ecuador, arribó a las siguientes conclusiones: la utilización de juegos cooperativos genera incrementos en la adquisición de conocimientos y actitudes referentes a la formación de valores ético – morales, también los juegos cooperativos fortalecen las relaciones interpersonales permitiendo que los niños aprendan de manera significativa los conceptos de amistad, compañerismo, solidaridad y comunicación.

**Bakeola (2008)**, diseñó y realizó un programa basado en juegos cooperativos con niños y niñas de 6º de Educación Primaria de un Centro Público de la CAV, con el objetivo de analizar el efecto de los juegos cooperativos en el desarrollo de las conductas sociales y el auto concepto, los resultados del programa le permitieron concluir que la práctica de juegos cooperativos tuvo un efecto positivo significativo en

la disminución de la pasividad de los sujetos con los que se realizó el programa.

### **2.1.2. Nacionales:**

**Grados y Mercado (2008)**, en la tesis “Influencia de la enseñanza de habilidades pro sociales en el mejoramiento del desarrollo social de los niños de 5 años, del I.I.E.T. Dulce Empezar, de la ciudad de Trujillo, 2008”, concluyeron que los niños y las niñas según el post test de habilidades pro sociales lograron mejorar significativamente en un nivel alto sus habilidades pro sociales referidas a la amistad y a manejo de los sentimientos, además de fortalecer el empleo de alternativas ante la agresión y manejo del estrés.

**Ortecho y Quijano (2011)**, en el estudio “Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo en el año 2011”, establecieron que el programa de juegos cooperativos permitió mejorar significativamente el desarrollo social de los niños, obteniendo como resultado niveles medios de 6% y niveles altos de 94% después de la aplicación del programa.

**Arellano (2012)**, en la tesis "Efectos de un Programa de Intervención Psicoeducativa para la Optimización de las Habilidades Sociales de Alumnos de Primer Grado de Educación Secundaria del Centro Educativo Diocesano El Buen Pastor de la ciudad de Lima" demostró la efectividad del programa de intervención psicoeducativa (PEHIS) de Inés Monjas aplicado a las necesidades de los estudiantes del primer grado de educación secundaria, optimizando las habilidades de interacción social de los participantes, reafirmando la eficacia del aprendizaje social con los pares o compañeros de grupo.

**Camacho (2012)**, en la tesis “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años”, concluye que los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas promoviendo un clima adecuado en el aula. Además, establece que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.

### **2.1.3. Locales:**

**Gamarra (2008)**, en la tesis “Influencia de la aplicación de un programa de autoestima para elevar las habilidades sociales en estudiantes del IV ciclo de la escuela de turismo y negocios de la U.S.S. Chiclayo – año 2008”, concluye que la aplicación de un programa de autoestima de enfoque cognitivo conductual si influye en el mejoramiento de habilidades sociales de los estudiantes del IV ciclo de la Universidad Señor de Sipán, ya que después de la aplicación del programa de intervención se obtuvo un nivel bueno.

## **2.2. MARCO TEÓRICO**

### **2.2.1. Juego cooperativos**

**Canchila (2014)**, define el juego cooperativo como aquel juego en el que los participantes no compiten si no que buscan un objetivo común y se gana o pierde como grupo. Los juegos cooperativos promueven la participación y actitudes de empatía, coordinación, comunicación y solidaridad, además de fomentar la participación y buscar la predominancia de los objetivos colectivos sobre las metas individuales.

**Giraldo (2005)**, explica que los juegos cooperativos se enfocan sobre la diversión antes que el resultado, generalmente, no existen ganadores ni perdedores, tratando de integrar a los participantes y

enfaticando la cooperación de los participantes como necesaria para superar un objetivo o reto común.

**Orlick (2002)** ,define que el juego cooperativo es “Jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros; y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego”.( p.16).

**Omeñaca y Ruiz (1999)**, consideran al juego cooperativo como una actividad liberadora ya que libera de la competición, el objetivo es que todas las personas participen para alcanzar una meta común. Se busca la participación de todos, la inclusión en vez de la exclusión. Libera para crear. Las reglas son flexibles y los propios participantes pueden cambiarlas para favorecer una mayor participación o diversión. Libera la posibilidad de elegir. Además los jugadores tienen en sus manos la decisión de participar, de cambiar las normas, de regular los conflictos, etcétera”.

### **2.2.2. Teoría del juego**

Existen diferentes teorías sobre el juego, las cuales tienen una tendencia diferente por cada etapa histórica en la cual se encuentra. Las primeras aproximaciones teóricas sobre el juego se sitúan históricamente entre la segunda mitad del siglo XIX e inicios del siglo XX. A continuación se explicarán las 4 principales teorías dispuestas por Antonio Moreno (2002).

#### **a) Teoría del excedente energético**

Spencer (1855) a mitad del siglo XIX propone esta teoría, mencionando que el juego surge como consecuencia de que el hombre posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego. Spencer apoya su tesis con la idea de que la infancia y la niñez son etapas en las que el niño no posee mayor responsabilidad: incluso su rol social no es el de cumplir con un trabajo para sobre vivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por sus padres, adultos y sociedad. Spencer

comenta que el niño consume su excedente de energía a través del juego, siendo esta actividad primordial frente a sus tiempos libres.

#### **b) Teoría del pre ejercicio**

Grooss (1898), propone que la niñez es una etapa en la que el niño se prepara mediante ciertas situaciones, juego de roles y practica ciertas funciones determinadas.

Ortega (1992), refiere que el papel del juego en esta teoría es de carácter fundamental ya que influye en el desarrollo óptimo y psicomotor del niño.

Grooss (2004), menciona el gran interés que los demás seres humanos tienen al observar el inicio de los primeros juegos del niño, los cuales demuestran la interacción social. Al principio, el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se invierten los papeles y es el niño el que sorprende al adulto participando en un momento, ya sea con objetos o con seres humanos, además el juego en este período discurre en el aquí y ahora.

#### **c) Teoría de la recapitulación**

Propuesta por Hall (1904), la cual adopta una postura biogenética, proponiendo que el juego es producto de un comportamiento ontogenético que recoge aspectos fundamentales del desarrollo genético.

#### **d) Teoría de la relajación**

Esta teoría está respaldada mediante la tesis de Lazarus. Esto se reflejaba en el interés por los juegos, las canciones infantiles, los cuentos de hadas y la terminación de las lecciones antes de que los niños mostrasen signos de cansancio". Para Lazarus, afirma que el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles, en un momento de decaimiento o fatiga.

Lazarus (1833), creó la teoría del descanso promueve el juego como una actividad dedicada al descanso, el cual se caracteriza por ser activo, donde la alternancia del trabajo serio e intensivo con el juego, puede favorecer el restablecimiento de las fuerzas y del sistema nervioso central (el juego aplicado a los adultos). Para Lazarus, el juego no produce gasto de energía sino al contrario, aparece como compensación y relajación de la fatiga producida por realizar otras actividades. El juego está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio de no trabajo dedicado al descanso, a la diversión y a la satisfacción de necesidades humanas.

### **2.2.3. Clasificación de los juegos**

Según Moreno (2002), El juego puede clasificarse en 5 tipos si se toma en cuenta los siguientes criterios:

#### **a) Juego funcional o de acción:**

Esta característica de juego aparece alrededor de los dos primeros años de vida y antes que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico. El niño, poco a poco, va realizando actividades que se perfilan dentro de las características del juego funcional, en las que el niño realiza actividades sobre su propio cuerpo, como las de objetos y dejará de simbolizar al juego.

Estas actividades de juego carecen de normas internas y se realizan más por placer. En los 9 primeros meses el niño experimenta con su propio cuerpo, explora sensaciones, por ejemplo: mete los dedos a la boca, luego la mano, explora sus movimientos psicomotrices y poco a poco va incorporando objetos a sus movimientos, lanza objetos, atrapa, juega con cajas y figuras; las ubica en un espacio determinado.

#### **b) Juego de Construcción:**

Según Moreno (2002), entiende que toda actividad conlleva a la manipulación de objetos con la intención de crear algo, algo que solo se crea en el imaginario del niño, quien rediseña, proyecta, crea,



cambia y utiliza una serie de recursos intencionales para que su imaginario se logre proyectar en un instrumento concreto. Diferentes autores mencionan que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo del hombre, y que no es específico de una edad determinada, cabe mencionar que las primeras manifestaciones, aunque no sea estrictamente casos puros de juego de construcción en el periodo sensoriomotor, ya que el niño en esa etapa carece de la capacidad representativa.

#### **b) Juego simbólico:**

Para Huizinga (1972), es una manera de asimilar la cultura, de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en la que el niño tiene que aprender a vivir.

A partir de los 2 años surge por parte del niño la emergente capacidad por representar una nueva manera de jugar, denominado juego simbólico, representacional o socio dramático (Moreno 2002).

Este juego es predominante en el estadio pre operacional (Piaget) y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y 7 años; en esta etapa predominan los procesos de asimilación y acomodación y es mediante el juego, que los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio haciendo uso de estos para modificar su realidad. El juego simbólico, puede ser de carácter social o individual, así como de distintos niveles de complejidad. Por eso, el juego simbólico evoluciona de formas simples en las que el niño utiliza objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad.

#### **c) Juego de reglas:**

A partir de los 7 años el niño inicia formas de juego eminentemente sociales en las que comparte la tarea con otro grupo de niños, además de compartir un mismo espacio de juego, los mismos materiales e instrumentos, por lo que las reglas y normas aparecen con el fin de que

cada participante conozca, asuma y respete los parámetros y limitaciones del juego.

Ortega (1992), señala que los juegos de reglas pueden representar variaciones en cuanto a su componente físico o social.

Entre los 2 y 5 años el niño recibe las reglas del exterior, no coordina sus actividades con el resto de participantes, no hay ganadores ni perdedores, se trabaja con la frase “Todos ganan”.

También es importante mencionar que el juego de reglas está sometido por reglas de convivencia insertadas por los tutores o los mismos alumnos, como códigos de respeto por el otro con el fin de convivir en un clima de aula óptimo.

De acuerdo con Piaget (1973), los juegos cooperativos inician las pautas que cada niño se propone, como hábitos o responsabilidades. Por lo general, estas en un comienzo son emitidas o aprendidas de los adultos, sin embargo, poco a poco irán surgiendo normas de convivencia del mismo grupo, que más adelante serán predisposiciones para la identidad. Asimismo por medio de estas reglas establecidas, el niño aprende a socializarse y a respetar ciertas pautas para lograr un fin o interés.

#### **d) Juego cooperativo:**

Se trata de los tipos de juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir.

El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva.

Pérez (1998) establece que los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el

acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

Por otro lado, Ruiz (2005) indica que el juego cooperativo permite que el niño desenvuelva su creatividad, haciendo de este un instrumento útil para poder encontrar herramientas para la solución de conflictos, para el movimiento corporal y disfrute del programa de juegos.

#### **2.2.4. Características de los juegos cooperativos:**

**Orlick** (1990), destaca varias características de los juegos cooperativos basándose en el sentimiento de libertad de los miembros:

- **Libres de competir:** “Las personas se ven libres de la obligación de competir al no sentir la necesidad de superar a los demás en el juego, sino que más bien necesitan de su ayuda”.
- **Libres para crear:** “Cuando las personas se sienten libres para crear, obtienen una gran satisfacción personal y mayores posibilidades para encontrar soluciones a nuevos problemas”.
- **Libres de exclusión:** “Los juegos cooperativos rompen con la eliminación como consecuencia del error o la falta de acierto”.
- **Libres para elegir:** Proporcionar elecciones a los participantes, demuestra “respeto por ellos y les confirma la creencia de que son capaces de ser autónomos. Además, esta libertad para aportar ideas, tomar decisiones y elegir por sí mismos, hace que mejore su motivación por la actividad lúdica”.
- **Libres de la agresión:** “La inexistencia de rivalidad con la otra persona facilita un clima social positivo donde no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos”.

### 2.2.5. TIPOS DE JUEGOS COOPERATIVOS

Una clasificación según Bedoya (s.f), que aparece en su artículo “Los juegos cooperativos, una vieja manera de aprender disfrutando”. Y Otros autores.

Los juegos cooperativos según sus objetivos se pueden dividir en:

- A) Juegos de Presentación:** Son actividades dinámicas y lúdicas que permiten un primer acercamiento entre personas desconocidas. Se usan para conocer los nombres de las personas del grupo, por lo tanto, se suelen ubicar al principio de una sesión.
- B) Juego para conocerse:** Son actividades lúdicas para conocerse a sí mismos y conocer un poco más a otras personas. Colocamos estas actividades en la programación después de los juegos de nombres en los primeros momentos del trabajo en grupo.
- C) Juegos de Distensión:** Son útiles para tomar contacto, romper una situación de cansancio o de estrés, romper la monotonía, cambiar de una actividad a otra o para dar fin a la clase”. Cabe mencionar que estas actividades sirven para que los miembros del grupo estén juntos de forma divertida, deshaciendo cualquier posible tensión existente.
- D) Juegos energizantes:** Son juegos en los que los niños y niñas se divierten y liberan esa energía que tienen dentro, esa es una de las razones por las que los juegos cooperativos les hacen sentirse mejor, además de ayudar a despertar al grupo.
- E) Juegos de confianza:** este tipo de juegos sirven para tener confianza en uno mismo y en los compañeros del grupo y es una característica que contribuye a una relación muy positiva entre todos y todas, colaborando en la resolución de conflictos de forma colectiva.
- F) Juegos de contacto:** “Son actividades lúdicas que nos ofrecen confianza y seguridad en relación con nuestro propio cuerpo y el cuerpo de las personas que están a nuestro lado. Nos habitúan a

no ponernos nerviosos cuando alguien toca nuestro cuerpo”. Aquí, “el tacto constituye una vía de comunicación entre los alumnos (el que toca y el que es tocado)”.

- G) Juegos de estima:** Son actividades lúdicas que nos habitúan a manifestar afectos positivos hacia otras personas.
- H) Juegos de autoestima:** Son actividades lúdicas, cuyo objetivo se basa en que cada persona observe las cualidades positivas que tiene en sí misma y consecuentemente, se encuentre a gusto siendo sí mismo.
- I) Juegos de relajación:** Estas dinámicas ayudan a sosegar las tensiones internas mediante la conciencia de uno mismo, llevando la energía hacia otros objetivos. Buscaremos la forma de relajarnos de vez en cuando para tener un mayor control de nuestros actos.
- J) Juego de comunicación:** Son juegos que buscan estimular la comunicación entre los participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados. Estos juegos pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y por otra parte, estimular la comunicación no verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada).
- K) Juego de resolución de conflictos:** Son juegos en los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionado con éstas como el análisis de situaciones conflictivas, los problemas de comunicación en el conflicto, las relaciones poder/sumisión, la toma de conciencia del punto de vista de los otros”. etc. Además de aportar a las personas y al grupo elementos para aprender a afrontar los conflictos de una forma creativa.

#### **2.2.6. Habilidades sociales**

Son todas las capacidades que le permiten a una persona llevarse mejor con los demás y entablar una vida armoniosa en comunidad. Por ejemplo, la amabilidad, la tolerancia, el respeto y la sinceridad, son algunas de ellas.

**Monjas** (1993) define las habilidades sociales como el conjunto de conductas necesarias para empezar a interactuar con otras personas. Iniciar significa encontrar a alguien y pedirle que juegue, hablarle o realice una actividad con nosotros.

Monjas especifica en señalar que la competencia social tiene importancia crítica tanto en el funcionamiento presente como el desarrollo futuro del niño y de la niña, por lo que el desarrollo de la adecuada competencia social en la niñez está asociada con los logros escolares y sociales superiores y con un ajuste personal y social en la niñez y en la vida adulta. Por el contrario la competencia interpersonal pobre tiene resultados poco favorables para el individuo a corto y largo plazo.

#### **2.2.6.1. Teorías de las habilidades sociales**

##### **a) Según el Enfoque de María Inés Monjas Casares**

Monjas (1999) define el Programa de Enseñanza de Habilidades de Interacción Social (PEHIS) como una intervención psicopedagógica global para enseñar directa y sistemáticamente habilidades sociales a niños y niñas en edad escolar.

De esta manera la enseñanza se lleva a cabo en dos contextos, colegio y casa, y se hace a través de personas significativas en el entorno social: los otros niños y niñas, el profesorado y los padres de familia.

El Programa está destinado a promover la competencia interpersonal en la infancia y adolescencia, buscando que los chicos y chicas aprendan a relacionarse positiva y satisfactoriamente con las otras personas, ya sean sus pares o los adultos.

El Programa (PEHIS) describe treinta habilidades sociales agrupadas en torno a seis áreas:

1. Habilidades básicas de interacción social
2. Habilidades para hacer amigos

3. Habilidades conversacionales
4. Habilidades relacionadas con al área afectiva
5. Habilidades de solución de problemas interpersonales
6. Habilidades para relacionarse con los adultos

**b) Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura.**

Bandura (1977), es el creador de la teoría social del aprendizaje, que se centra en los conceptos de refuerzo y observación. Sostiene que los humanos adquieren destrezas y conductas de modo operante e instrumental y que entre la observación y la imitación intervienen factores cognitivos que ayudan al sujeto a decidir si lo observado se imita o no.

En los niños, afirma Bandura que la observación e imitación se da a través de modelos que pueden ser los padres, educadores, amigos y hasta los héroes de la televisión.

**c) Modelo de aprendizaje Sociocultural de Vigotsky.**

Sostiene, que ambos procesos, desarrollo y aprendizaje, interactúan entre sí considerando el aprendizaje como un factor del desarrollo. Además, la adquisición de aprendizajes se explica cómo formas de socialización. Así mismo concibe al hombre como una construcción más social que biológica, en donde las funciones superiores son fruto del desarrollo cultural e implican el uso de mediadores.

Es esta estrecha relación entre desarrollo y aprendizaje que Vigotsky destaca y lo lleva a formular su famosa teoría de la “Zona de Desarrollo Próximo” (ZDP), entendida en palabras de Vigotsky como la distancia entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad para resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz (Vigotsky ,1978).

#### **d) Teoría del Aprendizaje Social de Skinner.**

Skinner (1938), parte de que la conducta está regulada por las consecuencias del medio en el que se desarrolla dicho comportamiento.

Este teórico esquematiza la forma como aprendemos de la siguiente manera: ESTÍMULO—RESPUESTA—CONSECUENCIA (positiva o negativa). En base a este esquema, nuestra conducta está en función de unos antecedentes y unas consecuencias que si son positivas, refuerzan nuestro comportamiento.

Por ello, las habilidades sociales se adquieren mediante reforzamiento positivo y directo de las habilidades. También se adquieren mediante aprendizaje vicario u observacional, mediante retroalimentación interpersonal y mediante el desarrollo de expectativas cognitivas respecto a las situaciones interpersonales.

#### **2.2.6.2. Características de las habilidades sociales**

De acuerdo con Caballo (2002) y de acuerdo con Alberti (1977b), las principales características de las habilidades sociales serían las siguientes:

- a) Se trata de una característica de la conducta, no de las personas.
- b) Es aprendida. La capacidad de respuesta tiene que adquirirse.
- c) Es una característica específica a la persona y a la situación, no universal.
- d) Debe contemplarse en el contexto cultural del individuo, así como en términos de otras variables situacionales.
- e) Está basada en la capacidad de un individuo de escoger libremente su acción.
- f) Es una característica de la conducta socialmente eficaz, no dañina.



### **2.2.6.3. Importancia de las habilidades sociales**

Para Mures, las relaciones que los niños establecen con los compañeros desempeñan importantes funciones como el autoconocimiento y el conocimiento de los demás, también ayudan en el desarrollo del conocimiento social, fortalece el autocontrol y la autorregulación, e interviene en el desarrollo emocional y moral, lo cual le ayuda en el proceso de adaptación al medio (Mures, 2009).

**Kelly** (1992), manifiesta que las habilidades o destrezas sociales adecuadas ayudan al niño en su ajuste psicosocial dentro del grupo-clase y en el grupo-amigos, además menciona que una baja aceptación personal, rechazo o aislamiento social se deben a no disponer de destrezas sociales adecuadas.

**Connolly & Gilbert** (1995), opinan que los déficits en habilidades sociales podrían conducir al desajuste psicológico lo que conlleva a que el niño emplee estrategias desadaptativas para resolver sus conflictos, como puede ser la agresividad.

**Argyle** (1983), **Gilbert y Connolly** (1995), opinan que el déficit en habilidades sociales podría conducir al desajuste psicológico, y conlleva a que la persona emplee estrategias desadaptativas para resolver sus conflictos. La competencia social adquirida previamente garantiza una mayor probabilidad de superar trastornos.

### **2.2.6.4. Adquisición y desarrollo de la Competencia Social.**

Las habilidades sociales se adquieren desde la infancia de una manera natural y va aprendiendo a ser de un modo determinado y su habilidad para enfrentarse a una situación interpersonal dependerá de lo que aprendió anteriormente al relacionarse con el medio social.

Según Caballo, (1987-1991) y Kelly, (1987), las habilidades sociales de interacción social son conductas que se aprenden.

Las habilidades sociales se aprenden o adquieren a través de los siguientes mecanismos:

**a) Aprendizaje por experiencia directa**

Las conductas interpersonales están en función de las consecuencias (reforzadores) aplicadas por el entorno después de cada comportamiento social. Si cuando un niño o niña sonríe a su padre, este le gratifica, esta conducta tenderá a repetirse y entrará con el tiempo a formar parte del repertorio de conductas del niño y la niña.

Si el padre ignora la conducta, esta se extinguirá, y si por el contrario el padre le castiga (por ejemplo: le grita) la conducta tenderá a extinguirse, y no solo esto, sino que además aparecerán respuestas de ansiedad condicionada y que seguramente interferirán con el aprendizaje de otras conductas.

**b) Aprendizaje por Observación:**

El niño aprende conductas de relación como resultado de la exposición ante modelos significativos. Por ejemplo: un niño o niña observa que su hermano es castigado cuando utiliza un tono de voz desagradable para hacer peticiones; entonces aprenderá a no emitir ese comportamiento.

Los modelos a los que el niño o la niña se ven expuestos a lo largo del desarrollo son muy variados y entre ellos están hermanos, hermanas, padres, primos, vecinos, amigos, profesores y adultos en general. También son muy importantes y de notable impacto los modelos simbólicos, entre los que destacan los de la Televisión.

**c) Aprendizaje Verbal Instruccional**

Según este mecanismo, el niño y niña aprende a través de lo que se le dice, a través del lenguaje hablado por medio de preguntas, instrucciones, incitaciones, explicaciones o sugerencias verbales. Es una forma indirecta de aprendizaje.

En el ámbito familiar, ésta instrucción es informal. Por ejemplo: cuando los padres incitan al niño o niña a bajar el tono de voz, a pedir las cosas por favor o cuando le explican y dan instrucciones directas de cómo afrontar la solución de un conflicto que tiene con un amigo o amiga. En el ámbito escolar esta instrucción suele ser sistemática y directa.

#### **d) Aprendizaje por feedback interpersonal**

El feedback o retroalimentación es la explicitación por parte de observadores de cómo ha sido nuestro comportamiento lo que ayuda a la corrección del mismo sin necesidad de ensayos. El feedback puede entenderse como un reforzador social.

#### **2.2.6.5. Dimensiones de las habilidades sociales**

Según Monjas (1993) Tenemos las siguientes:

##### **A. Habilidades Básicas de Interacción Social**

Son habilidades y comportamientos básicos para relacionarse con cualquier persona en interacciones afectivas y de amigos, como en otro tipo de contactos personales. Aunque muchas veces se olvidan porque parecen obvias y se consideran como conductas de formalidad pero se ha constatado la importancia que tienen en las interacciones del niño y adolescente. Esta área comprende las siguientes habilidades:

- ✓ Sonreír y reír.
- ✓ Saludar.
- ✓ Presentaciones.
- ✓ Favores.
- ✓ Cortesía y amabilidad.

##### **B. Habilidades para hacer amigos y amigas**

Son cruciales para el inicio, desarrollo y mantenimiento de interacciones positivas y mutuamente satisfactorias con los iguales. Implica satisfacción mutua, placer y contribuye al adecuado

desarrollo social y afectivo del niño. Los niños que tienen amigos presentan una mayor adaptación personal y social. El niño habilidoso en esta área recibe mayor cantidad de respuestas y propuestas sociales positivas de los compañeros. Esta área comprende las siguientes habilidades:

- ✓ Reforzar a los otros.
- ✓ Iniciaciones sociales: implica relacionarse con una persona a través de una actividad o una conversación.
- ✓ Unirse al juego con otros.
- ✓ Ayuda.
- ✓ Cooperar y compartir.

### **C. Habilidades Conversacionales.**

Permiten al niño iniciar, mantener y finalizar conversaciones con otras personas. Son el soporte fundamental de las interacciones con otras personas, para que estas sean efectivas. Su importancia radica en que es por medio de la expresión verbal que expresamos nuestros sentimientos, negociamos un conflicto, interactuamos con el otro. En la infancia, la conversación, no es solo un medio esencial de participación, sino de aprendizaje.

Esta área comprende las siguientes habilidades:

- ✓ Iniciar conversaciones.
- ✓ Mantener conversaciones.
- ✓ Terminar conversaciones.
- ✓ Unirse a la conversación de otros.
- ✓ Conversaciones de grupo.

### **D. Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.**

Relacionadas con la conducta asertiva o asertividad, es decir, aquella que implica la expresión directa de los propios sentimientos y la defensa de los propios derechos personales, sin negar los

derechos de los otros.

La persona asertiva, protege sus propios derechos y respeta los derechos de los otros, consigue sus objetivos, es expresiva emocionalmente, se siente bien con ella misma y hace que los demás valoren y respeten sus deseos y opiniones.

Esta área comprende las siguientes habilidades:

- ✓ Autoafirmaciones positivas.
- ✓ Expresar emociones.
- ✓ Recibir emociones.
- ✓ Defender los propios derechos.
- ✓ Defender las propias opiniones.

#### **E. Habilidades de solución de problemas interpersonales.**

Constituyen un importante mediador del ajuste comportamental y social, se aprende a través de la experiencia. El objetivo es que el niño aprenda a solucionar por él mismo y de forma constructiva y positiva los problemas interpersonales que se le plantean en relación con otros niños.

Los principales problemas que se plantean son los siguientes:

- ✓ Aceptación, rechazo o negativa.
- ✓ Agresión, ataque físico o verbal.
- ✓ Apropiación de pertenencias y objetos personales.
- ✓ Acusación, violación de tus derechos y necesidad de ayuda.

Esta área comprende las siguientes habilidades:

- ✓ Identificar problemas interpersonales.
- ✓ Buscar soluciones.
- ✓ Anticipar consecuencias.
- ✓ Elegir una solución.
- ✓ Probar la solución.

#### **F. Habilidades para relacionarse con los adultos**

Implica relación con personas de estatus superior en el sentido de mayor edad, autoridad, etc., por lo que es necesario que los niños

tengan claro que la relación que mantienen con los adultos es distinta a la que mantienen con niños. Pero esto no ha de suponer que estas relaciones sean de dependencia, sumisión para el niño, sino por el contrario sean relaciones positivas para ambos.

Estas habilidades, están muy relacionadas con el área de defender los propios derechos de forma asertiva y positiva. Así mismo son de esencial importancia y en ocasiones se omiten de todo programa de habilidades sociales sin darnos cuenta que son un elemento de prevención y de entrenamiento para mejorar y evitar muchos de los conflictos que surgen a diario. Y estos pueden ser la escuela como en la familia.

En esta área se incluyen las siguientes habilidades de interacción social:

- ✓ Conversar con el adulto.
- ✓ Cortesía con el adulto.
- ✓ Reforzar al adulto.
- ✓ Peticiones al adulto.
- ✓ Solucionar problemas con adultos.

Estas habilidades son muy importantes porque en ocasiones, la relación adulto - niño es inadecuada, en ocasiones al adulto le cuesta aceptar que los niños tienen derecho a hacer peticiones.

## **2.3. MARCO CONCEPTUAL**

### **2.3.1. Juego**

Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

Por otro lado, Caba (2004), explica que el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en

sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas.

También, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad

Mientras que Abad (2008) en su tesis, menciona que el juego ha de considerarse como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras.

### **2.3.2. Juego cooperativos**

El juego cooperativo es un juego donde lo importante no es ganar sino la participación de todos los jugadores para lograr un objetivo o desafío.

En palabras de Orlick, el juego cooperativo consiste en jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros; y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego.

Mientras, Velázquez (2002), define a los juegos cooperativos como “aquellos que se realizan de manera colectiva y no competitiva, en las que no hay oposición entre los participantes, buscando todos el mismo objetivo, independientemente del rol que desempeñen y que pueden ser de objetivo cuantificable o no cuantificable.

Giraldo (2005) mantiene que los juegos cooperativos son aquellos en los que la diversión prima por encima del resultado, en los que no suelen existir ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común.

### 2.3.3. Habilidades sociales

**Kelly** (2000), sostiene que las habilidades sociales son aquellas conductas aprendidas que ponen en juego las personas en soluciones interpersonales para obtener o mantener reforzamiento del ambiente.

Según **Caballo** (2005) las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación.

Según Del **Prette** y Del **Prette** (2008), las habilidades sociales son comportamientos de tipo social disponibles en el repertorio de una persona, que contribuyen a su competencia social, favoreciendo la efectividad de las interacciones que éste establece con los demás.



# **CAPITULO III**

## **MARCO METODOLÓGICO**

### **III. MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. TIPO DE ESTUDIO.**

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la presente investigación es de tipo Explicativa, aplicada porque se comprobó los efectos de la aplicación de juegos Cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10925 “César Vallejo”, distrito Chiclayo 2015.

#### **3.2. DISEÑO DE ESTUDIO**

El diseño a utilizar en el presente trabajo de investigación es pre experimental con un solo grupo al que se le aplicara el Pre Test y Post Test, cuyo esquema es el siguiente.

G.U. : O1 X O2

Dónde:

G.U.: Grupo pre experimental fue sometido a la influencia del estímulo a los estudiantes del quinto grado.

O1: Es la medición hecha mediante el Pre test a las estudiantes del quinto grado antes de la aplicación del estímulo.

X: Programa de juegos cooperativos – variable independiente.

O2: Es la medición hecha mediante el Post test a las estudiantes después de la aplicación del estímulo.

#### **3.3. HIPÓTESIS.**

##### **3.3.1. Hipótesis General**

H1: La aplicación del programa de juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades sociales.

Ho: La aplicación del programa de juegos cooperativos no mejora significativamente las habilidades sociales.

### 3.4. VARIABLES

**Variable dependiente:** Habilidades sociales.

**Variable independiente:** Juegos cooperativos.

#### 3.4.1. DEFINICIÓN CONCEPTUAL

<b>Variable dependiente:</b>	<b>Variable independiente:</b>
<b>Habilidades sociales</b> Según Del Prette y Del Prette (2008), las habilidades sociales son comportamientos de tipo social disponibles en el repertorio de una persona, que contribuyen a su competencia social, favoreciendo la efectividad de las interacciones que éste establece con los demás”.	<b>Juegos cooperativos</b> Velázquez (2002), define a los juegos cooperativos como aquellos que se realizan de manera colectiva y no competitiva, en las que no hay oposición entre los participantes, buscando todos el mismo objetivo, independientemente del rol que desempeñen y que pueden ser de objetivo cuantificable o no cuantificable.

#### 3.4.2. DEFINICIÓN OPERACIONAL

<b>Variable dependiente:</b>	<b>Variable independiente:</b>
<b>Habilidades sociales</b> Son un conjunto de conductas que posee cada persona y que le permiten desenvolverse en contextos sociales.	Los Juegos cooperativos son un grupo de actividades lúdicas que se realizan sin ánimo de competir y en la que los participantes unen esfuerzos en una meta común.

## OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

### 3.4.3. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable	Dimensiones	Indicadores
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGOS COOPERATIVOS</b>	<b>Juegos para conocerse.</b>	• Conocerse así mismo
		• Tener en cuenta las características de las demás personas.
	<b>Juegos de confianza.</b>	• Tener confianza en uno mismo y en el grupo.
		• Colaborar en la resolución de conflictos en forma colectiva.
	<b>Juegos de comunicación.</b>	• Favorecer la escucha activa en la comunicación verbal.
		• Estimular la comunicación no verbal para favorecer nuevas posibilidades de comunicación.
	<b>Juegos de distensión.</b>	• Tomar contacto entre los participantes.
		• Romper una situación de monotonía y tensión.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica e Instrumento
<b>VARIABLE DEPENDIENTE HABILIDADES SOCIALES</b>	<b>“Habilidades básicas de interacción social”.</b>	• Sonreír y reír	13,26	<b>Cuestionario de habilidades sociales (María Inés Monjas)</b>
		• Saludar	6,22	
		• Presentaciones	43,57	
		- Hacer y pedir favores	24,45	
		• Cortesía y amabilidad	36,59	
	<b>“Habilidades para hacer amigos(as)”</b>	• Reforzar a los otros	19,31	
		• Iniciaciones sociales	44,55	
		• Unirse al juego con otros	21,37	
		• Ayudar	11,15	
		• Cooperar y compartir	25,32	
	<b>“Habilidades conversacionales”</b>	• Iniciar conversaciones	41,53	
		• Mantener conversaciones	34,50	
		• Terminar conversaciones	17,35	
		• Unirse a las conversaciones de los otros	39,46	
		• Conversaciones en grupos	58,60	
	<b>“Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones”.</b>	• Autoafirmaciones positivas	3,56	
		• Expresar emociones	27,38	
		• Recibir emociones	10,20	
		• Defender los propios derechos	5,47	
		• Defender las propias opiniones	7,48	
	<b>“Habilidades de solución de problemas interpersonales”.</b>	• Identificar problemas	49,51	
		• Buscar soluciones	12,52	
		• Anticipar consecuencias	30,54	
		• Elegir una solución	8,42	
		• Probar una solución	2,28	
	<b>“Habilidades para relacionarse con los adultos”.</b>	• Cortesía con el adulto	18,23	
		• Refuerzo al adulto	4,40	
		• Conversar con el adulto	16,33	
		• Peticiones al adulto	9,29	
		• Cortesía con el adulto	1,14	

### 3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

Institución Educativa		Sexo		Total	%
Grado	Secciones	H	M		
Quinto		12	7	19	
TOTAL		12	7	19	100

**Fuente: Nómina de matrícula de 5to Grado de Primaria sección “A”**

La muestra representativa está constituida por 19 alumnos del 5to grado “A”; para la elección se consideró el criterio de conveniencia debido a que existe mejores condiciones y un mayor acceso para realizar la investigación.

### 3.6. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.

Según Moran y Darío (2010) .Los métodos de investigación que se aplicaron se relacionan con los métodos cuantitativos y cualitativos; los mismos que a continuación se describen:

- **Método Histórico tendencial.**

Este método contribuyó a conocer los antecedentes (investigaciones previas o referentes empíricos relacionados con las variables de estudios) y la evolución histórica del problema en sus diferentes escenarios y/o aspectos de la sociedad específicamente en educación.

- **Método Deductivo.**

Con este método se identificaron la realidad global del problema; es decir, el objeto de estudio se evaluará teniendo en cuenta la relación causa - efecto desde un enfoque integral y holístico

respetando sus diferentes contextos; se utilizará en la construcción y desarrollo de la teoría científica.

▪ **Método Analítico.**

Método que permitió conocer y determinar los resultados obtenidos tanto en el pre como en el post test en el grupo de estudio; consistió en desfragmentar el problema en partes (dimensiones, indicadores, etc.) para identificar con mayor precisión y objetividad el problema, La síntesis se utilizará para abstraer las conclusiones y el resumen del estudio.

▪ **Método Hipotético – Deductivo.**

El cual nos permitió deducir por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones, es decir; partir de verdades previamente establecidas como principios generales, para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez.

### **3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

#### **Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

El instrumento aplicado es un Test de evaluación: “**Cuestionario de Habilidades Sociales (Auto informe)**”. Este cuestionario fue construido por María Inés Monjas Casares (1992), diseñado para evaluar las habilidades sociales con un constructo molar, global que lleva una distribución en seis áreas o destrezas, esta distribución se hace para realizar una medición específica que permita identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales. Este instrumento evalúa 30 habilidades sociales agrupadas en torno a las siguientes áreas:

1. Habilidades básicas de interacción social.
2. Habilidades para hacer amigos(as).
3. Habilidades conversacionales.
4. Habilidades relacionadas con la expresión de los sentimientos, emociones y opiniones.

5. Habilidades para solución de problemas interpersonales.
6. Relación con los adultos.

**La técnica de la observación:** Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), afirma que la técnica de la observación es un proceso sistemático por el que un especialista recoge por sí mismo información relacionada con cierto problema. Este problema es el que da sentido a la observación en sí y el que determina aspectos tales como: qué se observa, quién es observado, cómo se observa, cuándo se observa, dónde se observa los datos procedentes de la observación o qué utilidad se le da a los datos.

- **Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Variables	Técnicas	Instrumento
Dependiente: Habilidades sociales	Cuestionario	Cuestionario de habilidades sociales. Auto informe (Monjas 1992)
Independiente: Juegos cooperativos	Observación	Lista de cotejo para los juegos cooperativos.

**Técnica de gabinete.** Según Campos (2015), la técnica de gabinetes consiste en la revisión de programaciones, unidades de aprendizaje, diarios de clase y registros; y en el procesamiento de los datos y resultados que se obtendrán en el Pre y Post Test.

**De campo.** Según Campos (2015), esta técnica permite recabar información a partir del contacto directo con el objeto de investigación. Las más comunes son la observación, guías de observación, diario de campo, entrevista y cuestionario. En el trabajo de investigación desarrollé las sesiones de aprendizaje y la aplicación del Pre y Post test.

**El fichaje.** Según Tenorio(1998), afirma que esta técnica destinada al registro escrito de los datos que se obtienen de las



distintas fuentes de información, las mismas que nos facilitan la obtención y almacenamiento de los antecedentes de estudio y el marco teórico; permitiendo la sistematización bibliográfica. Los mismos que se redactarán el sistema APA.

### 3.8. MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS

Los datos obtenidos a través de los instrumentos aplicados, se organizaran en tablas de distribución de frecuencias absolutas y porcentuales, a partir de las cuales se elaboraran las gráficas respectivas. Para determinar la confiabilidad y validación de los instrumentos se aplicará el SPSS versión 19, prueba estadística (confiabilidad): Coeficiente Alfa – Cronbach; y la técnica de juicios de expertos.

Asimismo, los datos serán presentados en cuadros de distribución de frecuencias de donde se obtiene las medidas de concentración y dispersión como son la media aritmética, la desviación estándar y el coeficiente de variabilidad, cuyos valores se van a obtener de la siguiente manera:

#### Frecuencia porcentual

$$\% = \frac{fi \cdot 100}{n}$$

Dónde:

%	=	Es el porcentaje a hallar.
fi	=	Es la frecuencia del dato
n	=	Es el número de datos.
100	=	Es un valor constante.

## Medidas de tendencia central

De acuerdo con Hernández (2014), las medidas de tendencia central son:

### A. Media aritmética: $(\bar{X})$

Esta medida se empleará para obtener el puntaje promedio de los niños y niñas después de la aplicación del Pre – Test y del Post Test.

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

**Dónde:**

$\bar{X}$  = Media aritmética

$\Sigma$  = Sumatoria

$X_i$  = Valores individuales de variable

$n$  = Muestra

## A. Medidas de dispersión

### Desviación estándar: (S)

Esta medida indica el grado en que los datos numéricos tienden a extenderse alrededor del valor promedio: (Hernández 2014).

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i (X_i - \bar{X})^2}{n}}$$

**Dónde:**

S	=	Desviación estándar
$\Sigma$	=	Sumatoria
fi	=	Frecuencia de las puntuaciones Xi
Xi	=	Valor individual de la variable
$\bar{X}$	=	Media aritmética
n	=	Muestra

**Coeficiente de variabilidad (C.V.)**

Esta medida permitirá determinar la homogeneidad del grupo en estudio que se analiza. La fórmula que permite realizar esta medida es la siguiente:

$$C.V. = \frac{S}{\bar{X}} \times 100 \%$$

**Dónde:**

C.V.	=	Coeficiente de Variabilidad
S.	=	Desviación estándar
$\bar{X}$	=	Media Aritmética

Se describe la técnica o técnicas de investigación utilizadas.

Posteriormente se describen los instrumentos de investigación, indicando en qué consiste el instrumento, el número de ítems que lo conforman, la autoría (si fue tomado de otro autor), el proceso de validación y confiabilidad (si fue elaborado, adecuado, construido o consultado a un experto) y la forma de corrección.

# **CAPITULO IV**

## **RESULTADOS**

## IV. RESULTADOS

### 4.1 Análisis de los resultados

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos por los estudiantes de quinto grado de primaria, que conforman el grupo de estudio al cual se les aplicó el pre test, con el propósito de determinar el nivel de habilidades sociales; después dichos estudiantes participaron en el programa “juegos cooperativos” en seguida se les aplicó el post test obteniendo los cuadros comparativos con la finalidad de dar solución a los objetivos presentados en las siguientes tablas con su respectivo análisis. Validez y confiabilidad del cuestionario de habilidades sociales en estudiantes del quinto grado de primaria.

#### Baremos del cuestionario de habilidades de interacción social para niños.

<b>Niveles</b> <b>Instrumento</b>	<b>Bajo</b>	<b>Medio</b>	<b>Alto</b>
Habilidades básicas de interacción social	(21-31)	(32-35)	(36-42)
Habilidades para hacer amigos	(17-34)	(35-40)	(41-48)
Habilidades conversacionales	(20-28)	(29-33)	(34-42)
Habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones	(22-31)	(32-37)	(38-44)
Habilidades para afrontar y resolver problemas interpersonales	(18-28)	(29-34)	(35-67)
Habilidades para relacionarse con los adultos	(18-28)	(29-35)	(36-48)
<b>Habilidades sociales generales</b>	<b>(144-179)</b>	<b>(183-212)</b>	<b>(213-272)</b>

**TABLA N°1.** Estadísticas de los resultados obtenidos en el pre-test para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas de 5to. Grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 1092“César Vallejo”, según dimensiones Chiclayo - 2015

HABILIDADES	N	Media	Mediana	Moda	D:E	C:V
BASICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL	19	30.63	32	32	3.624	8%
PARA HACER AMIGOS	19	31.26	34	35	4.829	15%
CONVERSACIONALES	19	27.53	28	29	3.921	14%
RELACIONADOS CON LOS SENTIMIENTOS EMOCIONES Y OPINIONES	19	28.00	28	32	5.077	18%
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS INTERPERSONALES	19	26.84	28	28	3.610	13%
PARA RELACIONARSE CON LOS ADULTOS	19	26.11	26	21	5.054	19%

FUENTE: cuestionario de habilidades sociales – pre test, 2016

De la tabla N°1. Podemos determinar que:

- La dimensión habilidades para hacer amigos es la más valorada por los estudiantes con una media de 31.26 y la menos valorada es la dimensión habilidades para relacionarse con los adultos con una media de 26.11 puntos.
- En la dimensión habilidades para hacer amigos el 50% de los evaluados han obtenido un puntaje superior a 34, mientras que la dimensión habilidades para relacionarse con los adultos el 50% de los evaluados tiene un puntaje mayor de 26.
- La dimensión habilidades básicas de interacción social y la dimensión habilidades relacionados con los sentimientos, emociones y opiniones, el puntaje más frecuente es 32, y en la dimensión habilidades para relacionarse con los adultos el puntaje más frecuente obtenido es 21.
- Todas las dimensiones consideradas en el pre-test para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas del 5to. Grado de educación primaria tienen

resultados homogéneos ( $C.V < 25\%$ ) siendo el más homogéneo la dimensión habilidades básicas de interacción social.

Los resultados de las medias se pueden visualizar en la figura 1.

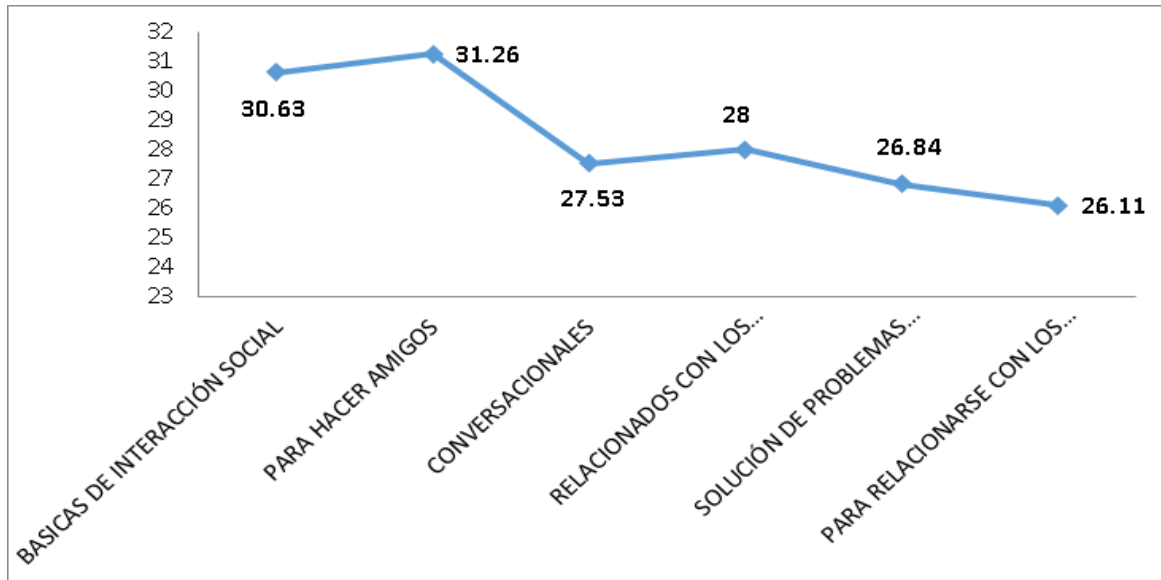


Figura 1

**TABLA N°2.** Resultados del Pre Test para Desarrollar Habilidades Sociales en los Niños y Niñas de 5to. Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10925 “César Vallejo”, Según Dimensiones Chiclayo - 2015.

DIMENSION	NIVEL	BAJO		MEDIO		ALTO		TOTAL	
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Habilidades Básicas de Interacción Social		8	42.1	9	47.4	2	10.5	19	100
Habilidades para hacer amigos		10	52.6	9	47.4	0	0	19	100
Habilidades Conversacionales		10	52.6	8	42.1	1	5.3	19	100
Habilidades relacionados con los sentimientos, emociones y opiniones		12	63.2	7	36.8	0	0	19	100
Habilidades de solución de problemas Interpersonales		13	68.4	6	31.6	0	0	19	100
Habilidades para relacionarse con los adultos		12	63.2	7	36.8	0	0	19	100

FUENTE: cuestionario de habilidades sociales – pre test, 2016

De la tabla N°2. Podemos determinar que

- En la dimensión, habilidades básicas de interacción social, el 42.1% de los estudiantes evaluados tienen un nivel bajo, el 47.4% tiene un nivel medio y 10.5 un nivel alto.
- En la dimensión, habilidades para hacer amigos, el 52.6% de los estudiantes evaluados tienen un nivel bajo, y el 47.4% tiene un nivel medio.



- En la dimensión, habilidades conversacionales, el 52.6% de los estudiantes evaluados tienen un nivel bajo, el 42.1% tiene un nivel medio y el 5.3% tiene un nivel alto.
- En la dimensión, habilidades relacionado con los sentimientos con los sentimientos, emociones y opiniones el 63.2% de los estudiantes evaluados tienen un nivel bajo, y el 36.8% tiene un nivel medio.
- En la dimensión, habilidades de solución de problemas interpersonales, el 68.4% de los estudiantes evaluados tienen un nivel bajo, y el 31.6% tiene un nivel medio.
- En la dimensión, habilidades para relacionarse con los adultos, el 63.2% de los estudiantes evaluados tienen un nivel bajo, y el 36.8% tiene un nivel medio.

Estos resultados mostrados en la tabla N°2 se pueden apreciar en la figura 2.

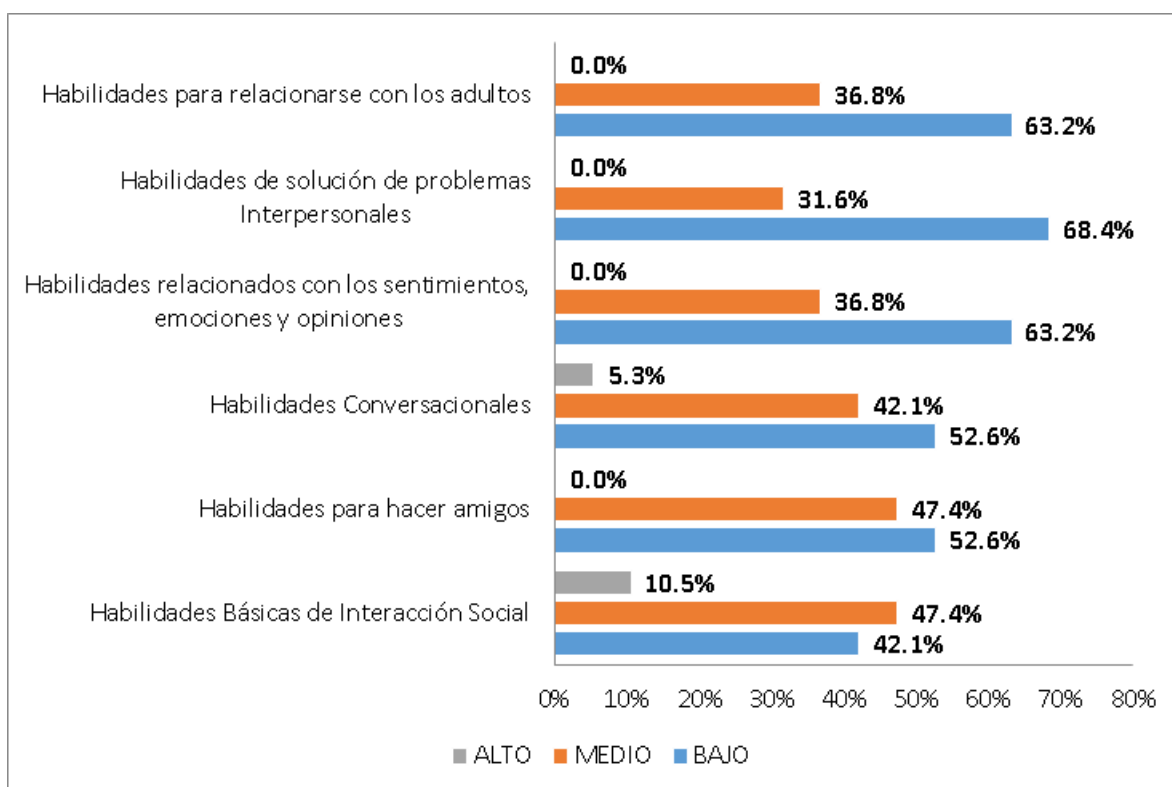


Figura 2

**TABLA N°3.** Estadísticas de los resultados obtenidos en el post-test para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas de 5to. Grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10925 “César Vallejo”, según dimensiones Chiclayo-2015.

HABILIDADES	N	Media	Mediana	Moda	D.E	C.V
BASICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL	19	38.00	38	35	2.828	7%
PARA HACER AMIGOS	19	41.84	41	40	3.790	9%
CONVERSACIONALES	19	36.95	38	33	3.628	10%
RELACIONADOS CON LOS SENTIMIENTOS EMOCIONES Y OPINIONES	19	39.16	37	37	5.102	13%
DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS INTERPERSONALES	19	37.21	34	34	5.422	15%
HABILIDADES PARA RELACIONARSE CON LOS ADULTOS	19	36.05	34	32	5.115	14%

FUENTE: cuestionario de habilidades sociales – pos test, 2016

De la tabla N° 3. Podemos determinar que los resultados con respecto del pre-test han mejorados así podemos observar que:

- La dimensión habilidades para hacer amigos es la más valorada por los estudiantes con una media de 41.84 y la menos valorada es la dimensión habilidades para relacionarse con los adultos con una media de 36.05 puntos.
- En la dimensión habilidades para hacer amigos el 50% de los evaluados han obtenido un puntaje superior a 41, mientras que la dimensión habilidades para la solución de problemas interpersonales y para relacionarse con los adultos el 50% de los evaluados tiene un puntaje mayor de 34.

- En la dimensión habilidades para hacer amigos, el puntaje más frecuente es 41, en la dimensión habilidades para relacionarse con los adultos el puntaje más frecuente obtenido es 32.
- Todas las dimensiones consideradas en el pre-test para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas del 5to. Grado de educación primaria tienen resultados homogéneos ( $C.V < 25\%$ ) siendo el más homogéneo la dimensión habilidades básicas de interacción social.

Los resultados de los puntajes medios se pueden visualizar en la figura 3

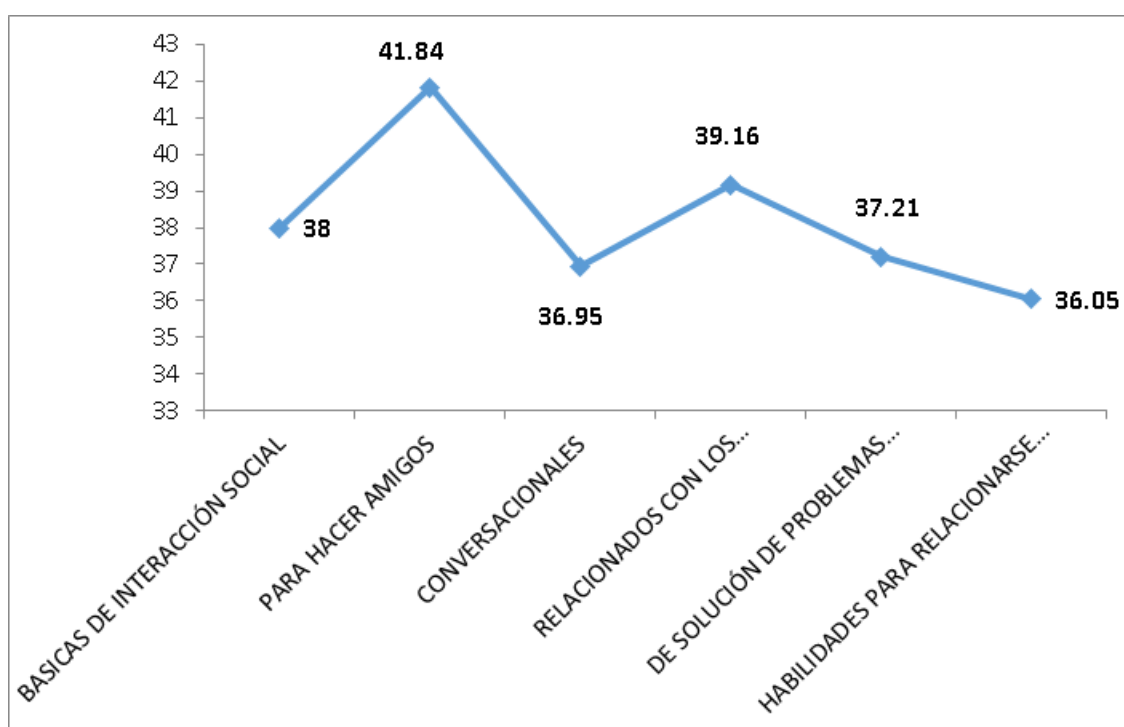


Figura 3

**TABLA N°4.** Resultados del pos test por niveles para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas de 5to. Grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10925 “César Vallejo”, según dimensiones Chiclayo -2015.

DIMENSION	NIVEL	BAJO		MEDIO		ALTO		TOTAL	
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Habilidades Básicas de Interacción Social		0	0	6	31.6	13	68.4	19	100
Habilidades para hacer amigos		0	0	9	47.4	10	52.6	19	100
Habilidades Conversacionales		0	0	6	31.6	13	68.4	19	100
Habilidades relacionados con los sentimientos, emociones y opiniones		0	0	11	57.9	8	42.1	19	100
Habilidades de solución de problemas Interpersonales		0	0	12	63.2	7	36.8	19	100
Habilidades para relacionarse con los adultos		0	0	13	68.4	6	31.6	19	100

FUENTE: cuestionario de habilidades sociales – pos test, 2016

De la tabla N°4. Podemos determinar que:

- En la dimensión habilidades básicas de interacción social se observa que el 68.4% de los estudiantes evaluados tienen un nivel alto, el 31.6% de los estudiantes tienen un nivel medio.
- En la dimensión habilidades para hacer amigos el 52.6% de los estudiantes evaluados tienen un nivel alto, y el 47.4% de alumnos tienen un nivel medio.
- En la dimensión habilidades conversacionales el 63.1% el 68.4% de los estudiantes evaluados tienen un nivel alto, el 31.6% de los estudiantes tienen un nivel medio.
- En la dimensión habilidades relacionados con los sentimientos, emociones y opiniones el 57.9% de los estudiantes evaluados tienen un nivel medio y el 42.1% tienen un nivel alto.

- En la dimensión habilidades de solución de problemas Interpersonales el 63.2% de los estudiantes evaluados tienen un nivel medio y el 36.8% tienen un nivel alto.
- En la dimensión habilidades para relacionarse con los adultos el 68.4% de los estudiantes evaluados tienen un nivel medio y el 31.6% tienen un nivel alto.

Estos resultados mostrados en la tabla N°4 se pueden apreciar en la figura 4.

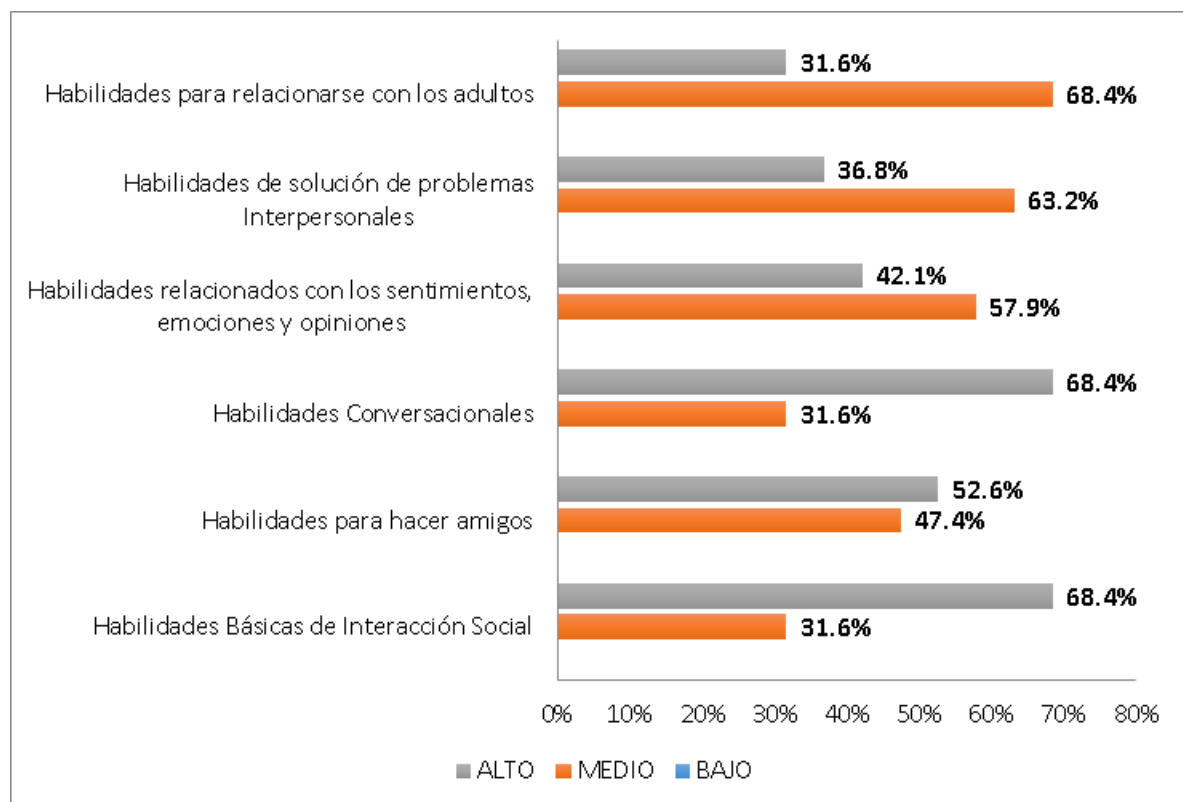


Figura 4

**TABLA N°5.** Estadística descriptiva de los puntajes totales del pre-test y pos test utilizado para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas de 5to. Grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10925 “César Vallejo”, Chiclayo-2015.

Estadísticos	puntaje total del Pre test	puntaje total del Pos test
N	19	19
Media	170.37	229.21
Mediana	183	228
Moda	183	210
Desviación estándar	19.198	16.488
Coeficiente de variación	11%	7%

FUENTE: Cuestionario de habilidades sociales – pre test – pos test, 2016

De la tabla N°5. Podemos determinar que los resultados del pos-test que muestran los niños y niñas de 5to grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10925 “César Vallejo”. Para desarrollar habilidades sociales son mayores a los obtenidos en el pre test, lo que significa que la estrategia utilizada es apropiada. (Ver figura 5)

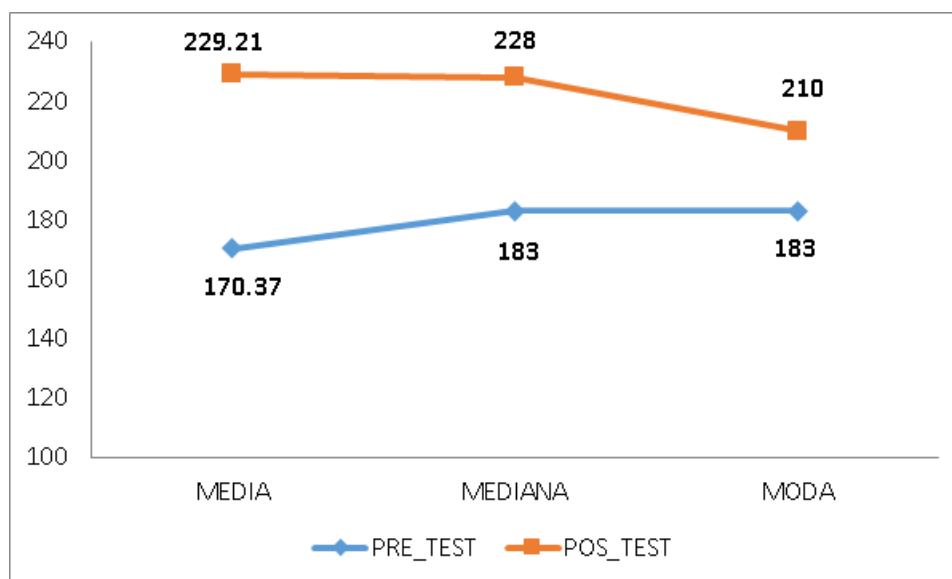


Figura 5

**TABLA N°6.** Resultados de los instrumentos utilizados para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas de 5to. Grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10925 “César Vallejo”, Chiclayo - 2015

Instrumento \ Niveles	Bajo		Medio		Alto	
	N°	%	N°	%	N°	%
Pre-test	9	47.4	10	52.6	0	0
Post- test	0	0	5	26.3	14	73.7

FUENTE: Cuestionario de habilidades sociales – pre test – pos test, 2016

De la tabla N°6. Podemos determinar que:

- Los resultados del pre-test muestran que el 47.4% de los estudiantes evaluados tienen un nivel bajo en habilidades sociales, mientras que el 52.6% tienen un nivel medio de habilidades sociales.
- Los resultados del post-test muestran que el 73.7% de los estudiantes evaluados muestran un nivel alto de habilidades sociales y el 26.3% tienen un nivel medio.

Los resultados se pueden visualizar en la figura 6

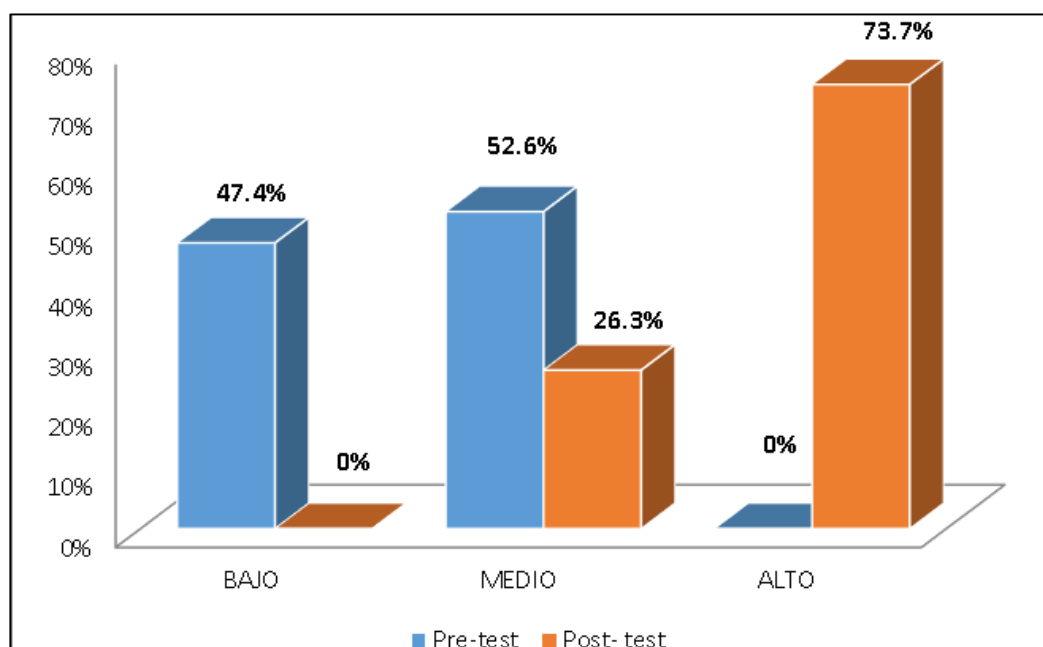


Figura 6

## PRUEBA DE HIPÓTESIS:

### Prueba de Normalidad de las Muestras

$H_0$ = No hay asociación entre el Programa de Juegos Cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del 5º grado de primaria de la I. E. N° 10925 – César Vallejo.

$H_a$ = Existe asociación entre el Programa de Juegos Cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del 5º grado de primaria de la I. E. N° 10925 – César Vallejo.

**TABLA N° 7:** Prueba de Kolmogorov – Smirnov para determinar la normalidad de las muestras del grupo

Post Test – General		
N		19
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,206
	Positivo	,206
	Negativo	-,122
Estadístico de prueba		,206
Sig. asintótica (bilateral)		,034 <sup>c</sup>

De acuerdo con la tabla N° 7, se aprecia que el estadístico de Kolmogorov - Smirnov tiene una probabilidad (0.034) menor que 0.05, por lo tanto, se acepta  $H_a$ , indicando que existe una relación entre la aplicación del Programa de Juegos Cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas que participaron en el estudio.

### Prueba de Hipótesis de Investigación

$H_0$ : La aplicación del programa de juegos cooperativos no mejora significativamente las habilidades sociales.

$H_a$ : La aplicación del programa de juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades sociales.



**Tabla 8. Prueba de muestras emparejadas**

	Diferencias emparejadas						Sig. (bilateral)	
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		T		gl
				Inferior	Superior			
Puntaje total Pre_test	-58,842	10,658	2,445	-63,979	-53,705	-24,066	18	,000
Puntaje total Pos_test								

Los resultados mostrados en la tabla 8, nos permite determinar que no existe evidencia suficiente como para rechazar nuestra hipótesis de trabajo ( $p < 0.5$ ), por lo concluimos que los juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades sociales.

## 4.2. Discusión de los resultados

### 4.2.1 En base a los antecedentes

**Urizar (2010)**, en la tesis “Influencia del juego cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños del nivel de transición del Jardín Infantil y Sala Cuna Te Garden College – Chile, 2010” concluye que el juego cooperativo es de vital importancia en la vida de los niños porque no sólo influye en el desarrollo social y emocional de ellos, sino también en el manejo y aceptación de las normas. Urizar pudo demostrar que mediante el juego cooperativo los niños aprenden de manera eficaz y que es necesario que los docentes traten de comprender el universo de los niños para poder acercarse a ellos.

Los resultados de la presente investigación refrendan las conclusiones de Urizar, demostrando que la aplicación del programa de juegos cooperativos ha permitido que los niños y niñas puedan desarrollar sus habilidades sociales como lo evidencia la tabla N° 6, en la que se puede determinar que mientras en el pre-test, el 47.4% y 52.6 de los estudiantes evaluados tenían un nivel bajo y medio en habilidades sociales respectivamente, luego de la ejecución del programa de intervención, el 73.7% de los estudiantes presentaron niveles altos de habilidades sociales y el 26.3% tienen un nivel medio.

También **Ortecho y Quijano (2011)**, en el estudio “Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo en el año 2011”, establecieron que el programa de juegos cooperativos permitió mejorar significativamente el desarrollo social de los niños, obteniendo como resultado niveles medios de 6% y niveles altos de 94% después de la aplicación del programa, valores similares a los obtenidos en este estudio (Tabla N° 06).

Por otro lado, **Simancas (2013)**, en el trabajo de investigación “Los juegos cooperativos en la formación de valores morales en niños escolares menores de la escuela simón bolívar en el periodo octubre 2012-abril 2013”, realizado en Cuenca – Ecuador, arribó a las siguientes conclusiones: la utilización de juegos cooperativos genera incrementos en la adquisición de conocimientos y actitudes referentes a la formación de valores ético – morales, también los juegos cooperativos fortalecen las relaciones interpersonales permitiendo que los niños aprendan de manera significativa los conceptos de amistad, compañerismo, solidaridad y comunicación.

Este estudio contribuyó al fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños y niñas como se observa en los resultados de la tabla N° 4, donde el 68.4 % de los estudiantes obtuvieron niveles altos en la dimensión de habilidades básicas de interacción social. También en la dimensión de habilidades para hacer amigos el 52.6% obtuvo un nivel alto, y el 47.4% de alumnos presentó nivel medio.

Estos resultados concuerdan con los encontrados por **Grados y Mercado (2008)**, en la tesis “Influencia de la enseñanza de habilidades pro sociales en el mejoramiento del desarrollo social de los niños de 5 años, del I.I.E.T. Dulce Empezar, de la ciudad de Trujillo, 2008”, quienes concluyeron que los niños y las niñas según el post test de habilidades pro sociales lograron mejorar significativamente en un nivel alto sus habilidades pro sociales referidas a la amistad y a manejo de los sentimientos, además de fortalecer el empleo de alternativas ante la agresión y manejo del estrés.

#### **4.2.2 En base a los objetivos**

De acuerdo con el objetivo general: Determinar la influencia del programa de juegos cooperativos en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas del quinto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10925 “Cesar Vallejo”, del distrito de Chiclayo, 2015.

Por lo cual, la hipótesis de investigación estuvo orientada a determinar la eficacia del programa de juegos cooperativos, demostrándose que antes de aplicar el programa de intervención a los estudiantes del quinto grado, se encontraron en un nivel bajo y medio de habilidades sociales y al aplicar el programa de juegos cooperativos se logró un efecto positivo obteniendo en un nivel medio y alto de habilidades sociales.

En base al objetivo específico N° 01: Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños(as) del 5to grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10925 “César Vallejo” mediante un pre test, se demostró que antes de aplicar el programa de intervención a los estudiantes del quinto grado, el 47.4% se encontraron en un nivel bajo y el 52.6% medio de Habilidades sociales; al aplicar el programa de asertividad se logró un efecto positivo obteniendo 26.3% en un nivel medio y 73.7% alto de habilidades sociales.

El objetivo específico N° 02: Elaborar un programa de Juegos Cooperativos para elevar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños(as) del 5to grado Educación Primaria, se elaboró el Programa de Juegos Cooperativos dirigido a niños con edades comprendidas entre 10 y 11 años, con una duración de 06 semanas y 12 sesiones. Gracias al diseño y elaboración del programa se demostró que los niños y niñas pudieron mejorar notablemente sus diferentes habilidades.

De acuerdo con el objetivo específico N° 03: Aplicar el programa de Juegos Cooperativos para elevar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños(as) del quinto grado Educación Primaria que conforman el grupo pree experimental, se pudo demostrar que luego de la aplicación del programa de juegos cooperativos en los niños del quinto grado lograron mejorar sus niveles de habilidades sociales.

Finalmente con el objetivo específico N° 04: Comprobar el nivel de desarrollo de habilidades sociales básicas después de aplicar del programa de juegos Cooperativos, los resultados demostraron la eficacia

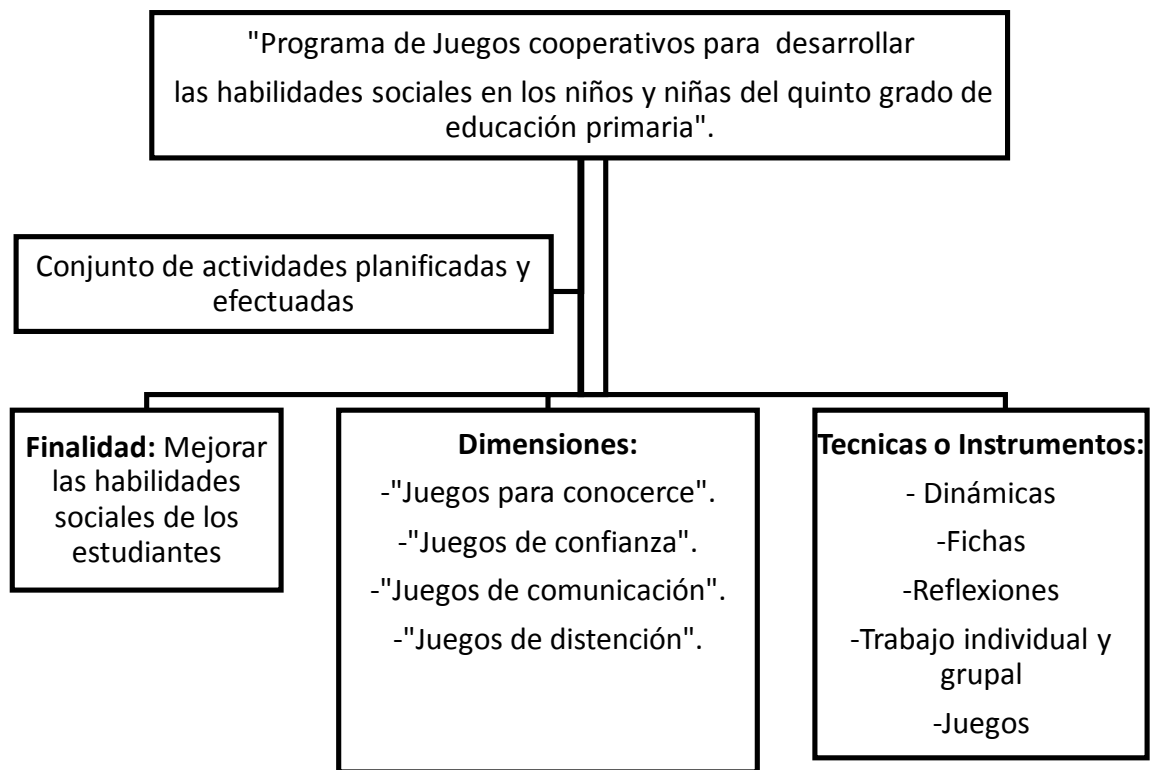
del programa de juegos cooperativos, logrando desarrollar en los niños y niñas, niveles altos en convivencia (Tabla N° 04 y 05).

#### **4.2.3 En base al programa**

Se planifico y efectuó un programa de intervención basado en una serie de estrategias para desarrollar las habilidades sociales en los niños del quinto grado de primaria; puesto que antes de la aplicación del programa se administró un pretest con la finalidad de saber en qué niveles se encontraban, los estudiantes obtuvieron niveles bajos y medios de habilidades sociales; en base a estos resultados se diseñó y se empezó a efectuar cada sesión y al culminar con el programa se aplicó el pos test teniendo como resultado niveles altos de habilidades sociales en 73.7% .y en un nivel medio el 26.3%. Lo que indica una mejora en su desarrollo personal de los estudiantes.

### 4.3 Organización del modelo

#### 4.3.1. Representación gráfica del modelo



#### 4.3.2 Fundamentación

Se realiza el "Programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales". Debido a que un porcentaje de estudiantes presentan debilidades en el desarrollo de sus habilidades sociales evidenciándose que tienen limitaciones al interactuar con sus compañeros y personas adultas para expresar y compartir deseos, necesidades, ideas y sentimientos de en forma adecuada y responsable. El presente programa abarca actividades lúdicas, creativas y cooperativas cuya finalidad es que los niños y niñas del quinto grado desarrollen sus habilidades sociales. Promover conductas sociales positivas y de confianza para la socialización entre pares y adultos.

Propiciar Habilidades de comunicación verbal y no verbal: exponer, escuchar activamente, dialogar, negociar, tomar decisiones por

consenso, también fomentar el autoconocimiento y el conocimiento de los miembros del grupo.

#### **4.3.3 Aporte teórico**

**Bandura** (1977), es creador de la teoría social del aprendizaje, que se centra en los conceptos de refuerzo y observación. Sostiene que los humanos adquieren destrezas y conductas de modo operante e instrumental y que entre la observación y la imitación intervienen factores cognitivos que ayudan al sujeto a decidir si lo observado se imita o no. En los niños, afirma Bandura, la observación e imitación se da a través de modelos que pueden ser los padres, educadores, amigos y hasta los héroes de la televisión.

El trabajo de investigación se relaciona con la teoría de Bandura, quien afirma que los niños adquieren destrezas y conductas mediante la observación e imitación utilizando como modelos a sus padres y personas que se encuentra en su entorno.

Esta teoría es muy importante para el programa de juegos cooperativos, ya que los niños y niñas mediante el trabajo cooperativo lograrán un ambiente propicio para que se desarrollen adecuadamente sus habilidades sociales.

Además este programa es de suma importancia por la significatividad de su aprendizaje ya que manifiesta un desarrollo integral de los niños y niñas desarrollando pensamiento y capacidad creativa; socialmente, a través de interacciones comunicativas y cooperativas, mejorar el auto concepto y la autoimagen y potenciar el respeto por las opiniones diferentes así como por los miembros del grupo.

## CONCLUSIONES

De acuerdo con los objetivos planteados, los resultados y discusión de los datos obtenidos del análisis estadístico se obtuvo las conclusiones que se detallan a continuación.

- Los estudiantes antes de la aplicación del programa de juegos cooperativos se encontraban en niveles bajos (47.4%) y medios (52.6%) siendo indicativo que los niños y niñas de quinto grado de educación primaria de la I. E. “Cesar Vallejo” presentaban problemas al relacionarse con sus compañeros, mostrando un comportamiento agresivo, desconfiado y limitando sus interacciones con otros niños.
- Se diseñó el programa de juegos cooperativos con la finalidad de mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de quinto grado de educación primaria, en tal sentido, el programa tuvo una duración de seis semanas y contó con 12 sesiones basándose en el aporte teórico de Bandura y el enfoque de habilidades sociales de María Inés Monjas.
- Para comprobar el desarrollo de las habilidades sociales, luego de la ejecución del programa de intervención a los niños y niñas del quinto grado de primaria se aplicó un post test, cuyos resultados muestran una mejora significativa, así, el 26.3% de los estudiantes participantes presentaron niveles medios de convivencia y el 73.7% se categorizó en nivel alto.
- Se pudo probar la hipótesis de investigación ratificando que los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales de los niños y niñas demostrándolo en sus actitudes con una mejor relación entre pares y adultos tanto dentro de la escuela como fuera de ella.



## **SUGERENCIAS**

- Los docentes deben buscar un clima escolar adecuado para que los niños y niñas puedan relacionarse y optimizar su desarrollo integral y por ende el aprendizaje.
- Se sugiere a los docentes desarrollen estrategias que mejoren las habilidades sociales en los niños y niñas para lograr una mejor comunicación y puedan enfrentarse a las situaciones que se le presenten en la sociedad.
- Las autoridades educativas deben buscar brindar un servicio educativo de calidad, y por ello se debe tomar en cuenta la eficiencia, pertinencia, y eficacia como elemento de una educación de calidad.
- Se sugiere a los docentes una mayor interacción con los niños y niñas, realicen un acompañamiento no solo cognitivo sino también afectivo, para lograr un adecuado desarrollo de sus habilidades sociales entre sus pares y adultos.
- Se sugiere a los alumnos, tener una mayor predisposición a la interrelación con los demás alumnos y con los docentes en la institución educativa

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arellano (2012). Tesis Efectos de un Programa de Intervención Psicoeducativa para la Optimización de las Habilidades Sociales de Alumnos de Primer Grado de Educación Secundaria del Centro Educativo Diocesano El Buen Pastor de la ciudad de Lima. Perú
- Arranz (2007). Juegos cooperativos y no competitivos para la convivencia sin violencia. Recuperado de: <http://www.educarueca.org/spip.php?article574>.
- Bakeola (2008). Efecto de los juegos cooperativos en la creatividad para la regulación de los conflictos.
- Beltrán (2007) Efectos De Un Programa De Juegos Cooperativos Sobre Las Conductas Pro sociales y Disociales De Escolares Con Problemas De Contravención Al Manual De Convivencia. Colombia: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Caballo (1997). Manual de Evaluación y Entrenamiento de las Habilidades Sociales. Madrid: Editores Siglo XXI Sociedad Anónima.
- Camacho (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años. Lima
- Campos (2015). La estadística básica en la investigación social México. Plaza y Valdés.
- Grados y Mercado (2008) Tesis: “Influencia de la enseñanza de habilidades prosociales en el mejoramiento del desarrollo social de los niños de 5 años, del I.I.E.T. Dulce Empezar, de la ciudad de Trujillo”. Perú
- Hernández, Fernández y Baptista (2014). Metodología de la Investigación. 6ta Ed. México: Mc Graw – Hill.
- Monjas (2003). Programa de Enseñanza de Habilidades de Interacción Social. Madrid: Ediciones Ciencias de la Educación Pre escolar y/o especial. (6ta. Edic.)
- Morán, y Darío (2010). Métodos de investigación. 1era Ed. México.

- Orlick (1990). Libres para cooperar, libres para crear. Nuevos juegos y deportes cooperativos. Barcelona: Paidotribo.
- Ortecho y Quijano (2011). Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo en el año 2011. Perú
- Pérez (2009). Habilidades Sociales: Educar hacia la Autorregulación. Barcelona: Editorial Horsori.
- Seminario de Educación para la Paz (1990). "La alternativa del juego II" .Juegos y dinámicas para la paz. Madrid.
- Tuduri, Escalera, Sánchez, y Sorio (2013). Los juegos cooperativos en la educación. Recuperado de: <http://b2juegoscooperativos.blogspot.pe>.

# **ANEXOS**

**ANEXO 01**  
**CUESTIONARIO DE HABILIDADES SOCIALES**  
**Auto informe (Monjas, 1992)**

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_ **EDAD** \_\_\_\_\_

**GRADO ESCOLAR** \_\_\_\_\_ **FECHA** \_\_\_\_\_

**Instrucciones**

A continuación se describe algunas conductas habituales en situaciones que ocurren diariamente. Lee cuidadosamente cada enunciado; y marca con un aspa la respuesta que mejor se aproxime a tu forma habitual de responder a ellas.

Marca tu respuesta en la parte derecha de cada frase, en la línea y columna que mejor describe tu forma de actuar en dichas situaciones. Calificaciones utilizadas:

- “**Nunca** hago la conducta”
- “Casi **nunca** hago la conducta “
- “Algunas **veces** hago la conducta”
- “Casi **siempre** hago la conducta”
- “Siempre **hago** la conducta “

ENUNCIADOS	Nunca	Casi Nunca	Algunas veces	Casi Siempre	Siempre
1. Soluciono por mí mismo /a los problemas que se me plantean con los adultos.					
2. Evalúo los resultados obtenidos, después de poner en práctica la solución elegida a un problema con otros/as y chicos/as.					
3. Me digo a mí mismo/a cosas positivas.					
4. Alabo y digo cosas positivas y agradables a los adultos.					
5. Defiendo y reclamo mis derechos ante los demás.					
6. Saludo de modo adecuado a otras personas.					

ENUNCIADOS	Nunca	Casi Nunca	Algunas veces	Casi Siempre	Siempre
7. Expreso y defiendo calmadamente mis opiniones.					
8. Elijo una solución efectiva y justa para las personas implicadas en problemas con otros chicos y chicas.					
9. Respondo correctamente a las peticiones y/o sugerencias de los adultos.					
10. Respondo con agrado a las emociones y sentimientos positivos de los demás: felicitaciones, alegría, muestras de afecto.					
11. Ayudo a otros chicos y chicas en distintas ocasiones.					
12. Me pongo en el lugar de los chicos y chicas que tienen un problema y busco soluciones.					
13. Me río con otras personas cuando es oportuno.					
14. Frente a un problema con un adulto, trato de solucionarlo poniéndome en su lugar.					
15. Pido ayuda a otras personas cuando lo necesito.					
16. Inicio y termino las conversaciones con adultos.					
17. Acepto que las personas con las que estoy hablando decidan terminar la conversación.					
18. Respondo correctamente a las personas mayores que se dirigen a mí de modo amable y educado.					
19. Hago alabanzas y digo cosas positivas a otros chicos y chicas.					
20. Respeto las emociones y sentimientos desagradables y negativos de los demás: críticas, enfado, tristeza.					
21. Respondo con agrado cuando otro/a chico/a me pide que juegue o realice alguna actividad con él / ella					
22. Respondo amablemente el saludo de otras personas.					

ENUNCIADOS	Nunca	Casi Nunca	Algunas veces	Casi Siempre	Siempre
23. Me relaciono con los adultos siendo cortés y educado					
24. Pido favores a otros(as) para satisfacer alguna necesidad personal.					
25. Coopero con otros/as chicos/as en diversas actividades y juegos, participando, dando sugerencias, animando.					
26. Sonrío a los demás ante situaciones agradables.					
27. Expreso a los demás mis emociones y sentimientos agradables y positivos: felicidad, placer, alegría.					
28. Frente a un conflicto con otros chicos y chicas, planifico cómo voy a poner en práctica la solución elegida.					
29. Hago peticiones, sugerencias y quejas a los adultos.					
30. Pienso en las consecuencias de lo que puedo hacer para solucionar un problema que tengo con otros chicos y chicas.					
31. Demuestro mi agrado cuando otras personas me hacen alabanzas, elogios y cumplidos.					
32. Comparto mis cosas con los otros chicos y chicas.					
33. Tengo conversaciones con los adultos.					
34. Dialogo con otra persona, escuchando lo que me dice, respondiendo a lo que me pregunta, y expresando lo que pienso y siento.					
35. Termino las conversaciones con otros chicos y chicas de modo adecuado.					
36. Respondo cortésmente cuando otros chicos y chicas se dirigen a mí de modo amable y educado.					

ENUNCIADO	Nunca	Casi Nunca	Algunas veces	Casi Siempre	Siempre
37. Me junto con otros chicos y chicas que están jugando o realizando una actividad.					
38. Controló mis emociones y sentimientos desagradables y negativos: tristeza, enfado, fracaso.					
39. Acepto amigablemente cuando otros chicos y chicas quieren entrar en nuestra conversación.					
40. Soy sincero cuando alabo y elogio a los adultos.					
41. Acepto que otros chicos y chicas quieran iniciar una conversación conmigo.					
42. Ante un problema que tengo con otros chicos y chicas, trato de elegir la mejor solución.					
43. Me presento ante otras personas cuando es necesario.					
44. Acepto que otros chicos y chicas quieran unirse conmigo a jugar o realizar una actividad.					
45. Hago favores a otras personas en distintas ocasiones.					
46. Me uno a la conversación que tienen otros chicos y chicas.					
47. Respeto la expresión y actuación de las personas que defienden sus derechos.					
48. Expreso mi desacuerdo con otras personas cuando es oportuno.					
49. Ante un problema con otros chicos y chicas, trato de buscar las causas que lo motivaron.					
50. En una conversación con otras personas, participé activamente, intervengo y comparto el tema.					
51. Identifico los problemas que surgen cuando me relaciono con otros chicos y chicas.					
52. Ante un problema con otros chicos y chicas, busco muchas soluciones.					



ENUNCIADOS	Nunca	Casi	Nunca	Algunas veces	Casi	Siempre	Siempre
53. Inicio conversaciones con otros chicos y chicas.							
54. Pienso en las consecuencias de lo que pueden hacer los demás para solucionar un problema que tengo con otros chicos y chicas.							
55. Inicio juegos y otras actividades con otros chicos y chicas.							
56. Expreso cosas positivas de mí mismo /a ante otras personas.							
57. Presento a otras personas que no se conocen entre sí.							
58. Participo en grupos de chicos y chicas de acuerdo a sus normas.							
59. Me relaciono con otros chicos y chicas, pido las cosas por favor, digo gracias y /o me disculpo.							
60. Intervengo en una conversación de grupo si es necesario y lo hago de modo amable.							

Puntuación	Área.1	Área.2	Área.3	Área.4	Área.5	Área.6	Puntaje TOTAL

**Comentarios y observaciones.**

---



---



---



---

## CUADRO DE ITEMS DEL CUESTONARIO DE HABILIDADES SOCIALES

### Habilidades Básicas de interacción social

INDICADORES	ITEM 1	
Sonreír y reír	13	26
Saludar	6	22
Presentaciones	43	57
Favores	24	45
Cortesía y amabilidad	36	59

### Habilidades para hacer amigos y amigas

INDICADORES	ITEM 1	
Reforzar a otros	19	31
Iniciaciones sociales	44	55
Unirse al juego con otro	21	37
Ayuda	11	15
Cooperar u compartir	25	32

### Habilidades conversacionales

INDICADORES	ITEM 1	
Iniciar conversaciones	41	53
Mantener conversaciones	34	50
Terminar conversaciones	17	35
Unirse a la conversación de otros	39	46
Conversaciones de grupo	58	60

### Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones

INDICADORES	ITEM 1	
Autoafirmaciones positivas	3	56
Expresar emociones	27	38
Recibir emociones	10	20
Defender los propios derechos	5	47
Defender las propias opiniones	7	48

### Habilidades de solución de problema

INDICADORES	ITEM 1	
Identificar problemas interpersonales	49	51
Buscar soluciones	12	52
Anticipar consecuencias	30	54
Elegir una solución	8	42
Probar la solución	2	28

### Habilidades para relacionarse con los adultos

INDICADORES	ITEM 1	
Cortesía con el adulto	3	56
Refuerzo al adulto	27	38
Conversar con el adulto	10	20
Peticiones al adulto	5	47
Solucionar problema con el adulto	7	48

# **BAREMOS DEL CUESTIONARIO DE HABILIDADES DE INTERACCION SOCIAL PARA NIÑOS**

<b>Habilidades básicas de interacción social</b>		
PD	PC	NIVEL
42	97	<b>ALTO</b>
41	92	
40	89	
39	85	
38	81	
37	77	
36	71	
35	62	<b>MEDIO</b>
34	53	
33	47	
32	39	
31	30	<b>BAJO</b>
30	21	
29	13	
28	8	
27	5.3	
26	2.7	
21	0.7	
M	34	
DS	4.5	
VARIANZA	20	

<b>Habilidades para hacer amigos</b>		
PD	PC	NIVEL
48	99	ALTO
47	97	
46	93	
45	90	
44	86	
43	81	
42	76	
41	69	
40	61	MEDIO
39	57	
38	53	
37	47	
36	41	
35	35	
34	29	BAJO
33	25	
32	23	
31	19	
30	15	
29	13	
28	11	
27	8.7	
26	6.7	
25	4.7	
23	3.3	
22	2	
17	0.7	
M	36.94666667	
DS	6.628956408	
VARIANZA	43.94306306	

<b>Habilidades conversacionales</b>		
PD	PC	NIVEL
42	99.3	ALTO
39	96	
38	90	
37	85.3	
36	80	
35	74.7	
34	70.7	
33	64	MEDIO
32	58	
31	49.3	
30	42	
29	36.7	
28	26	BAJO
27	19.3	
26	16	
25	10	
23	5.33	
21	2.67	
20	0.67	
M	31.16	
DS	4.921107324	
VARIANZA	24.2172973	

Habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones		
PD	PC	NIVEL
44	98	ALTO
43	95	
42	93	
41	89	
40	84	
39	79	
38	73	
37	65	MEDIO
36	59	
35	53	
34	47	
33	42	
32	36	BAJO
31	29	
30	23	
29	18	
28	13	
27	8	
26	6	
25	5	
24	3	
22	1	
M	34.30666667	
DS	5.309281351	
VARIANZA	28.18846847	

**Habilidades para afrontar y  
resolver problemas  
interpersonales**

PD	PC	NIVEL
67	99.3	ALTO
44	98	
41	96.7	
40	95.3	
38	92.7	
37	87.3	
36	82.7	
35	76.7	
34	66.7	MEDIO
33	56.7	
32	50.7	
31	46	
30	40	
29	35.3	
28	30.7	BAJO
27	24	
26	18.7	
25	16	
24	14	
23	12.7	
22	9.33	
21	6	
20	3.33	
18	0.67	
M	31.29333333	
DS	6.945294603	
VARIANZA	48.23711712	



<b>Habilidades para relacionarse con los adultos</b>		
PD	PC	NIVEL
48	99.3	ALTO
46	98	
45	96.7	
43	94	
42	91.3	
41	89.3	
40	84	
39	78.7	
38	76	
37	73.3	
36	68	MEDIO
35	62	
34	59.3	
33	54.7	
32	49.3	
31	44	
30	38	
29	35.3	BAJO
28	33.3	
27	29.3	
26	25.3	
25	22	
24	18	
23	14	
22	10.7	
21	6.67	
20	2.67	
18	0.67	
M	32	
DS	7.318986786	
VARIANZA	53.56756757	

Habilidades sociales general		
PD	PC	NIVEL
272	99	ALTO
249	98	
243	97	
242	95	
238	94	
237	93	
235	90	
231	87	
230	86	
229	83	
226	81	
224	79	
223	77	
222	75	
221	73	
214	70	
213	67	MEDIO
212	65	
209	62	
208	59	
207	57	
205	55	
203	54	
201	52	
200	50	
199	48	
198	46	
195	45	
194	43	
193	42	
192	41	
187	39	
186	37	
185	35	
183	33	BAJO
179	31	
176	28	
175	25	
174	23	
173	22	
172	20	
171	18	

170	17	
169	13	
167	8.7	
165	7.3	
162	6	
159	4.7	
155	3.3	
151	2	
144	0.7	
<hr/>		
M	199.4266667	
DS	27.1776803	
VARIANZA	738.6263063	
<hr/>		

# **INTERPRETACION DE NIVELES DEL CUESTIONARIO DE INTERACCION SOCIAL**

<b>INTERPRETACIÓN DE NIVELES</b>			
<b>ÁREAS DE HABILIDADES SOCIALES</b>	<b>NIVELES</b>		
	<b>ALTO</b>	<b>MEDIO</b>	<b>BAJO</b>
<b>Habilidades básicas de interacción social</b>	Lo que significa que el sujeto posee comportamientos básicos y esenciales tales como Sonreír y reír, Saludar, hacer Presentaciones, Pedir Favores y ser Cortés y amable para relacionarse con cualquier persona, aun cuando no se tenga el objetivo concreto de establecer una relación de amistad.	Lo que significa que el sujeto ha adquirido algunos de estos comportamientos los cuales son básicos y esenciales tales como Sonreír y reír, Saludar, hacer Presentaciones, Pedir Favores y ser Cortés y amable para relacionarse con cualquier persona, aun cuando no se tenga el objetivo concreto de establecer una relación de amistad.	Lo que indica que el sujeto no muestra comportamientos básicos y esenciales tales como Sonreír y reír, Saludar, hacer Presentaciones, Pedir Favores y ser Cortés y amable, para relacionarse con cualquier persona, aun cuando no se tenga el objetivo concreto de establecer una relación de amistad.
<b>Habilidades para hacer amigos</b>	Lo que indica que el sujeto posee habilidades que son cruciales para el inicio, desarrollo y mantenimiento de interacciones positivas y mutuamente satisfactorias con los iguales; tales como:	Lo que indica que el sujeto posee algunas habilidades que son cruciales para el inicio, desarrollo y mantenimiento de interacciones positivas y mutuamente satisfactorias con los iguales; tales como:	Indica que el individuo no posee habilidades que son cruciales para el inicio, desarrollo y mantenimiento de interacciones positivas y mutuamente satisfactorias con los iguales; tales como:  Reforzar a los otros,

	<p>Reforzar a los otros, Iniciaciones sociales,</p> <p>Unirse a juegos de otros, Ayudar, Cooperar y compartir</p>	<p>Reforzar a los otros, Iniciaciones sociales,</p> <p>Unirse a juegos de otros, Ayudar, Cooperar y compartir</p>	<p>Iniciaciones sociales,</p> <p>Unirse a juegos de otros, Ayudar, Cooperar y compartir</p>
<b>Habilidades conversacionales</b>	<p>Lo que indica que el sujeto posee Habilidades que permiten a la persona iniciar, mantener y finalizar conversaciones con otras personas (iguales o adultos).</p>	<p>Lo que indica que el sujeto posee algunas Habilidades que permiten a la persona iniciar, mantener y finalizar conversaciones con otras personas (iguales o adultos).</p>	<p>Indica que el sujeto no posee habilidades que le permiten iniciar, mantener y finalizar conversaciones con otras personas (iguales o adultos).</p>
<b>Habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones</b>	<p>El sujeto posee habilidades de Auto-expresión, auto-afirmación o asertividad. El cual implica la expresión directa de los propios sentimientos y la defensa de los propios derechos personales, sin negar los de los demás.</p>	<p>El sujeto posee algunas habilidades de Auto- expresión, auto- afirmación o asertividad. El cual implica la expresión directa de los propios sentimientos y la defensa de los propios derechos personales, sin negar los de los demás.</p>	<p>El sujeto no posee habilidades de Auto-expresión, auto-afirmación o asertividad. El cual implica un déficit en la expresión directa de los propios sentimientos y la defensa de los propios derechos personales, sin negar los de los demás.</p>

<b>Habilidades para afrontar y resolver problemas interpersonales</b>	<p>Lo que significa que el sujeto posee habilidades cognitivo- sociales, las cuales son identificadas como las más relevantes para la resolución de conflictos. Estas se refieren:</p> <p>Identificar problemas</p> <p>Interpersonales,</p> <p>Buscar soluciones,</p> <p>Anticipar consecuencias,</p> <p>Elegir una solución y</p> <p>Probar la solución.</p>	<p>Lo que significa que el sujeto posee algunas habilidades cognitivo- sociales, las cuales son identificadas como las más relevantes para la resolución de conflictos. Estas se refieren:</p> <p>Identificar problemas</p> <p>Interpersonales,</p> <p>Buscar soluciones,</p> <p>Anticipar consecuencias,</p> <p>Elegir una solución y</p> <p>Probar la solución.</p>	<p>Lo que significa que el sujeto no posee habilidades cognitivo- sociales, las cuales son identificadas como las más relevantes para la resolución de conflictos. Estas se refieren:</p> <p>Identificar problemas</p> <p>Interpersonales,</p> <p>Buscar soluciones,</p> <p>Anticipar consecuencias,</p> <p>Elegir una solución y</p> <p>Probar la solución.</p>
<b>Habilidades para relacionarse con los adultos</b>	<p>Lo que indica que el sujeto posee comportamientos que permite y facilitan la relación adecuada del niño con los adultos. Tales como: Cortesía con el adulto, Refuerzo al adulto, Conversar con el adulto, Peticiones al adulto y Solucionar problemas con adultos</p>	<p>Lo que indica que el sujeto posee algunos comportamientos que permite y facilitan la relación adecuada del niño con los adultos. Tales como: Cortesía con el adulto, Refuerzo al adulto, Conversar con el adulto, Peticiones al adulto y Solucionar problemas con adultos</p>	<p>Indica que el sujeto no posee comportamientos que le permiten y facilitan la relación adecuada del niño con los adultos. Tales como: Cortesía con el adulto, Refuerzo al adulto, Conversar con el adulto, Peticiones al adulto y Solucionar problemas con adultos</p>

## ANEXO 02: PROGRAMA DE INTERVENCIÓN



### I.DATOS GENERALES

**TÍTULO:** PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL QUINTO GRADO DE EDUCACION PRIMARIA.

- **ÁMBITO DE INTERVENCIÓN** : INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°10925  
“CESAR VALLEJO”, DISTRITO CHICLAYO  
2015.
- **BENEFICIARIOS** : ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO
- **AUTORES** : NAIDA HERRERA MIREZ
- **EDADES** : 10 Y 11 AÑOS
- **INICIO** : MAYO DEL 2016
- **TERMINO** : JUNIO DEL 2016

### OBJETIVO GENERAL

Elaborar un programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales a través de actividades cooperativas en niños(as) de 10 y 11 años.

### OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Promover conductas sociales positivas y de confianza para la socialización entre pares y adultos.

- Propiciar Habilidades de comunicación verbal y no verbal: exponer, escuchar activamente, dialogar, negociar, tomar decisiones por consenso...
- Estimular el desarrollo de la creatividad, gráfica, verbal y dramática.
- Fomentar el autoconocimiento y el conocimiento de los miembros del grupo.

### III. CRONOGRAMA

<b>N°</b>	<b>FECHA</b>	<b>NOMBRE DEL JUEGO</b>
01	<b>19/05/16</b>	Autobiografía
02	<b>23/05/16</b>	Saludamos y preguntamos.
03	<b>26/05/16</b>	Adivinar las cantantes vecinos a ciegas.
04	<b>30/05/16</b>	Mamá gallina
05	<b>2/06/16</b>	<i>Colección</i>
06	<b>9/06/16</b>	Los ciegos en la granja
07	<b>13/06/16</b>	Pintores
08	<b>16/06/16</b>	Con las manos en la masa
09	<b>20/06/16</b>	Dibujos cooperativos
10	<b>23/06/16</b>	Dibujar con los ojos cerrados
11	<b>27/06/16</b>	Cuando me levanto
12	<b>30/06/16</b>	Las familias de animales





**LOS JUEGOS COOPERTIVOS:** Son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

<b>Autobiografía</b>	
<b>Dimensión</b>	<b>Conocerse</b>
<b>Desarrollo del juego</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Se les pide alas niños que se ubiquen en el centro del salón.</li> <li>-A una señal dada cada niño se une en parejas para desarrollar la actividad.</li> <li>-Luego ahí sentados en sus carpetas cierran los ojos y cada uno de ellos piensan en los momentos más importantes de su vida.</li> <li>-Después escriben una autobiografía teniendo en cuenta lo que ellos/consideren lo más importante de su vida.</li> <li>-Cada niño leerá a su pareja su autobiografía.</li> <li>-Finalmente, cada niño contará la vida de su pareja a todo el grupo para así conocer más sobre la vida de sus compañeros y colocará la autobiografía en la pizarra.</li> </ul>
<b>Evaluación del juego</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-¿Les ha costado pensar en los momentos más importantes de su vida?</li> <li>-¿Hay momentos que han coincidido dentro del grupo?</li> <li>- ¿Cuáles han sido?</li> <li>-¿Les ha servido para conocer más aspectos sobre la otra persona?</li> <li>¿Cómo te sentiste explicándole a otra persona tu vida?</li> <li>¿Y escuchando la vida de otra persona?</li> </ul>
<b>Materiales</b>	-Hojas bond y lapiceros.

### **Referencias Bibliográficas**

Bakeola (2008). Efecto de los juegos cooperativos en la creatividad para la regulación de los conflictos.

Beltrán (2007). Efectos de un Programa de Juegos Cooperativos sobre las Conductas Prosociales y Disociales de Escolares con Problemas de Contravención al Manual de Convivencia. Colombia: Universidad Tecnológica de Pereira.

### Lista De Cotejo

	Indicadores  Apellidos y Nombres	Incrementa su autoconocimiento y el conocimiento por los demás		Toma en cuenta las características de la demás personas		Comparte en grupo información personal		Participa activamente en el juego cooperativo	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

<b>“SALUDAMOS Y PREGUNTAMOS.”</b>	
<b>Dimensión</b>	<b>Conocerse</b>
<b>Desarrollo del juego</b>	<p>Se presentan rompecabezas de imágenes las formas de saludarse.(anexo 1)</p> <p>-Dialogamos las diferentes formas de saludarnos.</p> <p>-¿Cómo nos sentimos cuando los demás nos saludan?</p> <p>-¿Conozco a mis compañeros? ¿Qué les quisiera preguntar?</p> <p>--Se les pide alas niños que se ubiquen en el centro del salón.</p> <p>-Luego se les pide que caminen por el salón tranquilamente sin tocar a nadie.</p> <p>- Respiramos lentamente y nos mezclamos.</p> <p>-A una señal dada cada niño saluda a quien está más cerca con el saludo que más les gusta, recordando los nombres y haciendo una pregunta a la otra persona.</p> <p>-Lo repetimos varias veces saludando y preguntando a niños diferentes.</p> <p>-Los niños realizarán una pregunta personal a su compañero</p> <p>-Les advertimos que han de memorizar las respuestas que les dan las personas a quienes saludan.</p> <p>-Los niños salen al frente y comentan la respuesta de su compañero a quien pregunto para que todo el grupo conozca más a su compañero.</p> <p>Se indican las reglas para poder trabajar esta actividad.</p>
<b>Evaluación del juego</b>	<p>REFLEXIONAMOS</p> <p>-¿Cómo nos saludamos?</p> <p>-¿Qué nos preguntamos cuando nos encontramos?</p> <p>-¿Recordamos con facilidad las respuestas que nos han dado?</p> <p>-¿Cómo me sentí en el juego?</p> <p>-¿Qué aprendí hoy?</p> <p>-¿Será importante?</p>
<b>Materiales</b>	-Rompecabezas

## Referencias Bibliográficas

Seminario de Educación para la Paz (1990). "La alternativa del juego II" .Juegos y dinámicas para la paz. Madrid.

Arranz (2007). Juegos cooperativos y no competitivos para la convivencia sin violencia. Recuperado de: <http://www.educarueca.org/spip.php?article574>.

## ANEXO Nº 1



### Lista De Cotejo

	Indicadores  Apellidos y Nombres	Conoce un poco más a sus compañeros al realizarle preguntas.		Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con sus compañeros.		Comprende las instrucciones y reglas del juego.		Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

<b>Adivinar los cantantes vecinos a ciegas.</b>	
<b>Dimensión</b>	<b>Conocerse</b>
<b>Desarrollo del juego</b>	<p>Se sientan todos en círculo en sillas individuales</p> <p>Dividimos el grupo por pares (sandía, melón) nominándose de forma alterna.</p> <p>La mitad el grupo (por ejemplo los melones) se pone de pie en el centro del círculo quedando una silla vacía entre persona y persona de las sandías.</p> <p>Quienes están en el medio de pie cantan una canción conocida por todo el grupo.</p> <p>Por ejemplo:</p> <p>Carnaval, carnaval.</p> <p>Carnal, te quiero.</p> <p>Cantaremos sin parar.</p> <p>Bailaremos sin parar</p> <p>Por el mundo entero.</p> <p>Las que están sentadas cierran los ojos o se los tapan con un pañuelo y una vez acabada la canción, quienes estaban de pie se sientan en una silla vacía que no es la suya.</p> <p>Vuelven a cantar la canción.</p> <p>Pedimos a una persona que no tiene los ojos cerrados que cante la canción y alguien que está a su lado ha de adivinar su nombre</p> <p>Después repetimos la actividad cambiando los papeles de cada grupo. Quienes cantaron al principio se quedan sentados y cierran los ojos para adivinar el nombre de su vecino.</p> <p>Luego se sienta el otro grupo en las sillas que quedan libres.</p>

<b>Evaluación del juego</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-¿Qué les pareció el juego?</li> <li>-¿Cómo te sentiste en el juego?</li> <li>- ¿Qué dificultades tuviste?</li> <li>-¿les ha costado adivinar el nombre de su vecino que estaba a su lado? ¿Por qué?</li> </ul>
<b>Materiales</b>	-Hojas bond y lapiceros limpiatipo.

### **Referencias Bibliográficas**

Arranz (2007). Juegos cooperativos y no competitivos para la convivencia sin violencia. Recuperado de: <http://www.educarueca.org/spip.php?article574>.

Seminario de Educación para la Paz (1990). "La alternativa del juego II" .Juegos y dinámicas para la paz. Madrid.



### Lista De Cotejo

	Indicadores  Apellidos y Nombres	Reconoce el nombre de su compañero al escucharlo entonar canciones.		Se conoce así mismo identificando sus fortalezas y debilidades.		Utiliza estrategias comunicativas para interactuar en el grupo.		Participa activamente en el juego cooperativo.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

<b>Mamá gallina</b>	
<b>Dimensión</b>	<b>Confianza</b>
<b>Desarrollo del juego</b>	<p>- Se les presenta la imagen de una gallina con sus pollitos(Anexo N°1)</p> <p>A continuación les cuento que las gallinas cuando recién nacen los pollitos están cluecas y no dicen nada pero les gusta que sus hijos pollitos las abracen.</p> <p>-Todos los niños y niñas del grupo se desplazan por la sala amplia sin golpearse con nadie.</p> <p>-Lo hacen de nuevo, pero esta vez con los ojos cerrados.</p> <p>-Se les insiste en que cierren los ojos. Y en esta ocasión imaginan que son pollitos.</p> <p>-Cuando sienten que hay una persona cerca, le buscan la mano con los ojos cerrados y se saludan mutuamente diciendo:</p> <p>-Pío, pío.</p> <p>-A la vez, la docente dirá en secreto a una sola persona que ella es mamá Gallina.</p> <p>-Por tanto cada vez que alguien la saluda, ella no contestará porque es muda.</p> <p>-El pollito sabe entonces que esa es mamá gallina y se quedará a su lado acurrucándose y abrazando a mamá sin decir nada. Se queda mudo también.</p> <p>-Poco a poco todos los pollitos, se irán callando y acurrucando según van encontrando a la gallina clueca.</p>
<b>Evaluación del juego</b>	<p>Se aplicará la técnica reflexiva de la metacognición:</p> <p>¿Qué les pareció el juego?</p> <p>¿Qué pasó en el juego?</p> <p>¿Qué sensaciones tuviste...?</p> <p>Hablamos de la confianza, del cariño, del miedo</p> <p>¿Para qué me servirá lo que aprendí hoy?</p> <p>¿Cómo lo aplicaré en mi vida diaria?</p>
<b>Materiales</b>	Lámina de una gallina con sus pollitos.

## Referencias Bibliográficas

Seminario de Educación para la Paz (1990). "La alternativa del juego II" .Juegos y dinámicas para la paz. Madrid.

Arranz (2007). Juegos cooperativos y no competitivos para la convivencia sin violencia. Recuperado de: <http://www.educarueca.org/spip.php?article574>.

(Anexo N°1)



### Lista De Cotejo

	Indicadores Apellidos y Nombres	Toma confianza en sí mismo y en los demás mediante el juego		Colabora en la resolución de conflictos en forma colectiva		Comprende las instrucciones y reglas del juego.		Cumple las normas establecidas para llevar a cabo el juego.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

<b>Colección</b>	
<b>Dimensión</b>	<b>Confianza</b>
<b>Desarrollo del juego</b>	<p><b>Descripción de la actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-A los niños y niñas se dividen en dos grupos.</li> <li>-Luego cada grupo se unen por parejas y a uno de los miembros se le tapan los ojos.</li> <li>-Posteriormente se ponen varios objetos en el suelo a lo largo de todo el espacio.</li> <li>-El miembro de la pareja que no lleva los ojos tapados, deberá guiar al otro/a mediante la voz para que palpe el mayor número de objetos posibles y adivine de qué objeto se trata.</li> <li>-Posteriormente, se cambian los roles.</li> <li>-Se les da tiempo para que no se lo tomen como una competición y disfruten de la actividad.</li> <li>- Los objetos se cambian para que el segundo grupo no los reconozca de la vez anterior.</li> </ul>
<b>Evaluación del juego</b>	<p><b>Reflexión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-¿Cómo se sintieron en el juego?</li> <li>-¿Tuviste alguna dificultad?</li> <li>-¿Cómo se dio la comunicación con la pareja?</li> <li>-¿Cuál ha sido la estrategia que ha seguido cada pareja?</li> <li>-¿Los que iban con los ojos cerrados confiaban de lo que les decía la pareja o por el contrario te costaba confiar en él?</li> <li>-¿Les ha costado adivinar de qué objetos se trataba?</li> </ul>
<b>Materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Objetos diversos, pañuelos para taparse los ojos.</li> </ul>


### Referencias Bibliográficas

Beltrán (2007) Efectos de un Programa de Juegos Cooperativos sobre las Conductas Prosociales y Disociales de Escolares con Problemas d Contravención al Manual de Convivencia. Colombia: Universidad Tecnológica de Pereira.

Arranz (2007). Juegos cooperativos y no competitivos para la convivencia sin violencia. Recuperado de: <http://www.educarueca.org/spip.php?article574>.

### Lista De Cotejo

	Indicadores  Apellidos y Nombres	Fomenta la confianza entre los miembros del grupo.		Se relaciona de manera positiva en el desarrollo de juego.		Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.		Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con el grupo.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

Los ciegos en la granja	
Dimensión	Confianza
Desarrollo del juego	<p>Se presenta la siguiente imagen con un pequeño texto.</p>  <p>Lazarilla era una niña muy pobre que necesitaba trabajar para poder vivir. Ella no encontraba trabajo. Pero cerca de su casa vivía una niña ciega y la propuso ayudarla a hacer una vida normal llevándola a todos los sitios, al mercado, al parque, a visitar a las amigas, . . .</p> <p>-Leen el texto Y se realizan las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué observan? ¿De qué trata el texto? ¿Quién era Lazarilla? ¿Qué hizo Lazarilla? ¿Qué sabes de las personas ciegas? ¿Todas ellas tendrán las mismas dificultades? ¿Por qué? ¿Te imaginas cómo será estar ciego? ¿Será importante que alguien lo guíe? ¿Quisieras experimentar por un momento?</p> <p>-Formamos parejas al azar.</p> <p>-Cada pareja elige el sonido de un animal (gata, perra, vaca, pata, rana, caballo, oveja, pajarita,...) de manera que ningún animal esté repetido.</p> <p>-A partir de ese momento uno de los niños cierra los ojos imaginando que está ciego. La otra compañera la va guiando para hacer un paseo agradable por el espacio disponible.</p> <p>-La lazarilla la guía sin tocarla, solamente haciendo el sonido del animal que habían elegido.</p> <p>-Al cabo de dos minutos intercambian los papeles dentro de la pareja.</p> <p>-Primero lo hace una sola pareja. Después son dos, tres, cuatro. - Cuando hay más de cuatro parejas en el mismo momento, se hace muy complicado.</p> <p>Podemos hacerlo de cuatro en cuatro parejas por turnos.</p>
Evaluación del	Reflexión:

<b>juego</b>	Se aplicará la técnica reflexiva de la metacognición? -¿Qué les pareció el juego? -¿Qué pasó? ¿Qué problemas hubo? -¿Qué sensaciones tuviste...? -¿Habitualmente confías en las situaciones? -¿Confías en las personas con facilidad? -¿Hay situaciones o personas que te producen desconfianza? -¿Qué se hace en esos casos?
<b>Materiales</b>	-Objetos diversos, pañuelos para taparse los ojos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arranz (2007). Juegos cooperativos y no competitivos para la convivencia sin violencia. Recuperado de: <http://www.educarueca.org/spip.php?article574>.

Seminario de Educación para la Paz (1990). "La alternativa del juego II" .Juegos y dinámicas para la paz. Madrid.



### Lista De Cotejo

	Indicadores  Apellidos y Nombres	Colabora en la resolución de conflictos en forma colectiva.		Tiene confianza en sí mismo al dirigir en el desarrollo del juego a sus compañeros.		Participa en el juego cooperativo evitando la agresividad.		Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

<b>Pintores</b>	
<b>Dimensión</b>	<b>comunicación</b>
Desarrollo del juego	<p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>Cada equipo de seis jugadores constituye un equipo de pintores que deben crear un cuadro o un collage con papel recortado, en base a los materiales que reciben.</p> <p>Se puede sugerir un tema (estación del año, paisaje marino...) o dejarlo a elección libre de cada equipo. Para la elaboración se estimula que los jugadores mediante un proceso de comunicación. Consensuen el tema a plasmar, así como el proceso mediante el cual van a realizarlo, distribuyendo distintas funciones entre los miembros del grupo para la organización de la actividad.</p> <p>Después de un tiempo de elaboración se observan los productos de todos los grupos.</p>
Evaluación del juego	<p>Reflexión</p> <p>¿Cómo decidieron que tema hacer?</p> <p>¿Cómo se sintieron al realizar este juego?</p> <p>¿Cómo se produjo la comunicación?</p> <p>¿Lograron cooperar todos los participantes del equipo?</p>
<b>Materiales</b>	Cartulina, temperas ,colores ,plumones, papel lustre ,papel seda de colores, pegamento, catalogo, algodón, etc.

### **Referencias Bibliográficas**

Beltrán (2007) Efectos de un Programa de Juegos Cooperativos sobre las Conductas Prosociales y Disociales de Escolares con Problemas de Contravención al Manual de Convivencia. Colombia: Universidad Tecnológica de Pereira.

Seminario de Educación para la Paz (1990). "La alternativa del juego II" .Juegos y dinámicas para la paz. Madrid.

### Lista De Cotejo

	Indicadores  Apellidos y Nombres	Se comunica de manera oral Con su grupo para expresar su creatividad.		Acepta a sus compañeros con sus fortalezas, debilidades y los ayuda.		Disfruta y muestra entusiasmo en la realización dl juego		Utiliza estrategias comunicativas para interactuar en el grupo.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

<b>Con las manos en la masa</b>	
<b>Dimensión</b>	<b>Comunicación</b>
<b>Desarrollo del juego</b>	<p>- Descripción de la actividad.</p> <p>Se trabaja por parejas al azar, con los ojos vendados o cerrados y en silencio</p> <p>Se puede poner música para facilitar un ambiente de confianza.</p> <p>En medio de cada pareja en la mesa se pone algo de masa. De barra o de plastilina. Las parejas trabajan la masa, el barro o la plastilina sin hablar y tratan de llevar a una obra de arte compartida. Terminada la primera obra de arte y si desean pueden realizar según su creatividad.</p>
<b>Evaluación del juego</b>	<p><b>Reflexión:</b></p> <p>¿Cómo se fue decidiendo qué hacer?</p> <p>¿Quién tomaba la iniciativa?</p> <p>¿Cómo se produjo la comunicación?</p> <p>¿Lograron cooperar o se dio más bien una competencia o lucha de poder?</p>
<b>Materiales</b>	<p>- Masa</p> <p>-Vendas</p> <p>-Plastilinas</p>

### **Referencias Bibliográficas**

Beltrán (2007).Efectos de un Programa de Juegos Cooperativos sobre las Conductas Prosociales y Disociales de Escolares con Problemas de Contravención al Manual de Convivencia. Colombia: Universidad Tecnológica de Pereira.

Seminario de Educación para la Paz (1990)."La alternativa del juego II" .Juegos y dinámicas para la paz. Madrid.

### Lista De Cotejo

	Indicadores  Apellidos y Nombres	Se comunica con sus compañeros de forma no verbal.		Coopera Para construir un objeto de manera creativa y amistosa.		Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.		Cumple con las normas establecidas cuando lleva acabo el juego cooperativo.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

<b>Dibujos cooperativos</b>	
<b>Dimensión</b>	<b>Comunicación no-verbal</b>
Desarrollo del juego	<p>Descripción de la actividad</p> <p>Se trata de dibujar por pareja, en silencio y sosteniendo juntas el mismo lápiz.</p> <p>Se trabaja por parejas y en silencio. Se puede poner música tranquila para facilitar un ambiente de confianza.</p> <p>En medio de cada pareja se pone una hoja de papel y un solo lápiz. Las parejas toman el mismo lápiz en la mano y trazan una línea que divide la hoja en dos. Luego dibujan sin hablar y manteniendo el lápiz en una mano de cada quien. ¿Cómo quedan los dibujos? ¿Se hicieron varios dibujos o uno solo para las dos personas? ¿Se trabajó en las dos mitades de la hoja?</p>
Evaluación	<p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-¿Cómo se fue decidiendo qué dibujar?</li> <li>-¿Quién tomaba la iniciativa?</li> <li>-¿Cómo se produjo la comunicación?</li> <li>-¿Lograron cooperar o se dio más bien una competencia o lucha de poder?</li> </ul>
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Papel</li> <li>-Plumas</li> </ul>

### **Referencias Bibliográficas**

Beltrán (2007) Efectos de un Programa de Juegos Cooperativos sobre las Conductas Prosociales y Disociales de Escolares con Problemas de Contravención al Manual de Convivencia. Colombia: Universidad Tecnológica de Pereira.

Seminario de Educación para la Paz (1990). "La alternativa del juego II" .Juegos y dinámicas para la paz. Madrid.

### Lista De Cotejo

	Indicadores  Apellidos y Nombres	Interactúa con sus compañeros de manera creativa y espontánea.		Es creativo al momento de realizar los dibujos cooperativos.		Utiliza estrategias comunicativas para interactuar en el grupo.		Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

<b>Dibujar con los ojos cerrados</b>	
<b>Dimensión</b>	<b>Distención , comunicación</b>
<b>Desarrollo del juego</b>	<p>Si no se dispone de pizarra, se puede hacer sobre un papel grande pegado en la pared.</p> <p>Se elige a una persona que hará la actividad.</p> <p>Se la pide que cierre los ojos o se los tapamos con una bufanda. Se la da un trozo de tiza o un rotulador.</p> <p>Entonces empieza a dibujar el dibujo qué hayamos elegido.</p> <p>Por ejemplo: una casa, una escalera, una cerdita, una montaña con nube y sol...</p> <p>Otra compañera se pone a su lado y la va orientando sus movimientos para conseguir el resultado previsto.</p> <p>Derecha, izquierda, arriba, abajo, más largo, etc...</p> <p>Después pedimos alguna otra persona que quiera hacer la actividad.</p> <p>Podemos sugerir otros dibujos como una cara, un puente con tres arcos, una elefanta, . . .</p>
<b>Evaluación del juego</b>	<p><b>Reflexión:</b></p> <p>¿Qué les pareció el juego?</p> <p>¿Es difícil?</p> <p>¿Te ha ayudado mucho tu compañero?</p>
<b>Materiales</b>	<p><b>-Materiales</b></p> <p>-pizarra</p> <p>-papelotes</p> <p>-bufanda</p> <p>-plumón</p>

## Referencias Bibliográficas

Seminario de Educación para la Paz (1990). "La alternativa del juego II" .Juegos y dinámicas para la paz. Madrid.



Arranz (2007). Juegos cooperativos y no competitivos para la convivencia sin violencia. Recuperado de: <http://www.educarueca.org/spip.php?article574>.

### Lista De Cotejo

	Indicadores  Apellidos y Nombres	Se relaciona con el grupo deshaciendo cualquier posible tensión existente.		Interactúa con sus compañeros de manera divertida.		Realiza el juego cooperativo de manera creativa y comunicativa.		Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

<b>Cuando me levanto</b>	
<b>Dimensión</b>	<b>Distensión</b>
<b>Desarrollo del juego</b>	<p><b>Descripción de la actividad.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Los estudiantes se ubican en círculo todos sentados en su silla.</li> <li>– Cada estudiante dice la fruta que más le gusta y una parte del cuerpo. Hagamos lo posible por no repetir frutas ni partes del cuerpo.</li> <li>– Cada uno intentará memorizar lo que dice.</li> <li>– Lo diremos siguiendo un orden preestablecido.</li> <li>– Una vez terminada la primera fase cada persona dirá:</li> <li>– Cuando me levanto por la mañana, lo primero que hago es mirarme en el espejo y lavarme la ...(fruta)</li> <li>– Lo decimos frotando la parte del cuerpo que habíamos dicho previamente.</li> <li>– Las personas que están cerca le ayudan a frotarse con cuidado.</li> <li>– Se puede decir una vez suave y otra vez fuerte.</li> <li>– Quien quiera lo puede decir una vez rápido y otra vez lento.</li> <li>– Iremos hablando siguiendo el mismo orden que se hizo en la primera intervención diciendo cómo nos duele la fruta y tocando la parte del cuerpo que habíamos elegido.</li> <li>– Ayudaremos a que todas las personas participen.</li> </ul>
<b>Evaluación del juego</b>	<p><b>Reflexión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– ¿Qué te pareció el juego?</li> <li>– ¿Cómo te sentiste?</li> <li>– ¿Fue fácil o difícil?</li> </ul>
<b>Materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Sillas</li> <li>– Espejo</li> </ul>

### Referencias Bibliográficas

Arranz (2007). Juegos cooperativos y no competitivos para la convivencia sin violencia. Recuperado de: <http://www.educarueca.org/spip.php?article574>.

Seminario de Educación para la Paz (1990). "La alternativa del juego II" .Juegos y dinámicas para la paz. Madrid.

### Lista De Cotejo

	Indicadores  Apellidos y Nombres	Se comunica de manera creativa con sus compañeros.		Rompe situaciones de monotonía y tensiones al realizar el juego cooperativo.		Tiene una actitud de tolerancia y respeto con los integrantes de su grupo.		Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

<b>Las familias de animales</b>	
<b>Dimensión</b>	<b>Distensión</b>
<b>Desarrollo del juego</b>	<p>Cuando estamos todas en círculo asignamos a cada niña o niño un animal (gata, grillo, oveja, perra, pollo, pata, vaca)</p> <p>De siete en siete de forma consecutiva o de cuatro en cuatro.</p> <p>Hacemos un ensayo para comprobar el sonido que hace cada uno de los animales.</p> <p>Quienes hacen de vaca se ponen de pie, hacen el sonido y se intercambian de sitio.</p> <p>Quienes hacen de pollo se ponen de pie, hacen el sonido y se intercambian de sitio. Y así sucesivamente... con los demás animales.</p> <p>Después decimos:</p> <p>Granja revuelta y todos los animales se cambian de silla haciendo su sonido.</p> <p>A una señal dada, todas vamos por la sala con los ojos cerrados</p> <p>haciendo el</p> <p>Sonido del animal que nos ha tocado.</p> <p>Puede ser conveniente tapar los ojos de las niñas y niños con pañuelos.</p> <p>Comenzamos a escuchar a las demás a la vez que hacemos nuestro propio sonido y vamos andando al lado de quienes hagan el mismo sonido que uno mismo.</p> <p>Cuando estemos juntos todos los animales de la misma especie paramos la actividad.</p> <p>Quien dinamiza habrá de comprobar que los grupitos de personas próximas corresponden a animales similares.</p> <p>Les pido que expresen su animal.</p>
<b>Evaluación del juego</b>	<p><b>Reflexión:</b></p> <p>¿Les ha costado ha costado mucho encontrar a su grupo de</p>

	<p>animales?</p> <p>¿Qué Hiciste para encontrarlo?</p> <p>¿Distinguiste bien los sonidos de los distintos animales?</p> <p>¿Qué sonido escuchabais mejor?</p> <p>¿Alguien se ha colocado en un grupo que no era el suyo?</p> <p>¿Qué aprendiste con este juego?</p> <p>¿Cómo podemos utilizar la habilidad de la ESCUCHA activa en la vida real?</p> <p>Tomamos conciencia de la importancia de escucharse y de hablarse esperando a que el otro termine, sin atropellarse, dejando un espacio entre hablar y escuchar.</p> <p>Compromiso:</p> <p>1- Preguntamos a las niñas y los niños qué compromisos les gustaría tomar y elegimos uno entre todas y todos para la quincena.</p> <p>2- Nuestra sugerencia: Nos comprometemos levantar la mano siempre que queramos pedir el turno de palabra en clase, a prestar atención a la profesora cuando ésta nos explique algo, y a las compañeras y compañeros cuando hayan pedido el turno de palabra y estén hablando para todos.</p>
<b>Materiales</b>	<p>-Pañuelos</p> <p>-Sillas</p>

### Referencias Bibliográficas

Seminario de Educación para la Paz (1990). "La alternativa del juego II" .Juegos y dinámicas para la paz. Madrid. Arranz (2007). Juegos cooperativos y no competitivos para la convivencia sin violencia. Recuperado de: <http://www.educarueca.org/spip.php?article574>.

Arranz (2007). Juegos cooperativos y no competitivos para la convivencia sin violencia. Recuperado de: <http://www.educarueca.org/spip.php?article574>.

### Lista De Cotejo

	Indicadores  Apellidos y Nombres	Escucha a sus compañeros y compañeras de manera respetuosa.		Respeto su turno para hablar o participar.		Libera tenciones en el desarrollo del juego cooperativo.		Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

### ANEXO 03

#### LAS INDICACIONES DEL PRE TEST



#### JUEGOS SALUDO Y RESPONDO



## JUEGOS DIBUJANDO CON LOS OJOS CERRADOS



## APLICANDO EL POST TEST

